クラッシュバンディクー2の最新情報ついに公開!

1997年11月28日発行　毎週金曜日発売　第1巻第33号通巻33号　1997年8月1日第三種郵便物認可

1997 11 28

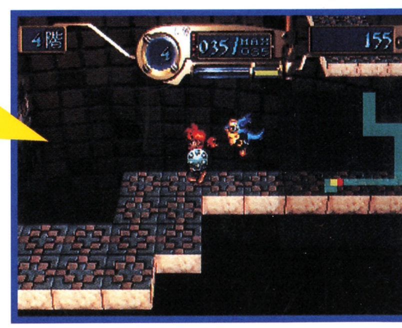
Weekly tvGamer

週刊テレビゲーマー
ENTERTAINMENT GAME MAGAZINE

特別定価 230yen









●特報最前線

クラッシュバンディクー2

BUSTA MOVE Dance & Rhythm Action

今週発売されるゲームはこれだ!

アイルトン・セナ カートデュエル2
ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー!!
WGPハイパーヒート
マッドパニックコースター
コナミアンティークス
アインハンダー
リーサルエンフォーサーズ デラックスパック
ソウルマスター
伸縮対戦 It's a のに～
まじかるで～と ドキドキ告白大作戦/ツタンカーメンの謎～アンク～
落ちゲー・デザイナー 作ってポン!/デビルサマナー ソウルハッカーズ
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2/トランスポートタイクーン
魔法学園ルナ/プロ麻雀 極64/ディディーコングレーシング/etc...

徹底攻略

アザーライフ アザードリームス

発売直前!

ファミスタ64
X-MEN VS. STREET FIGHTER
ネクタリス

■特集■クリエーターが教える

美少女ゲームはこうつくる!!

「ときめきメモリアル」「センチメンタル・グラフティ」「プリンセスメーカー」などの有名クリエーターに聞く、これがギャルゲー制作秘話だ!

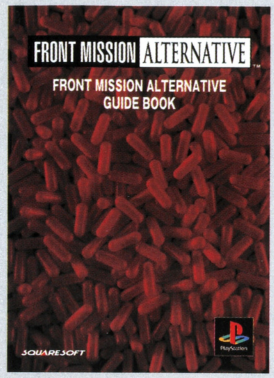


フロントミッション オルタナティヴ

12月4日販売開始予定
5,800円

好評予約受付中

心地よい緊張感をもった、新機軸のノンストップシミュレーションRPG。ターン制を廃止し、常にリアルタイムで進行する戦場。迫力ある演出やコントローラによる自由な視点操作が、未体験の快感を創造する。



フロントミッション オルタナティヴ ガイドブック

12月4日発売予定
本体価格800円（税別）

ゲーム中からキーワードをひろい、登場人物の背景や環境について、読者のイメージをふくらませる手助けをする、一味違ったガイドブック。これさえあれば、よりスムーズにゲームを進められるぞ!



フロントミッション セカンド 完全攻略本
ROAD to the HONOR
好評発売中
本体価格1,000円（税別）

※ガイドブックおよび攻略本は、デジキューブのあるコンビニエンスストア、もしくは全国書店でお求め下さい。

デジキューブ 11月のラインアップ

プレイステーション



コンビニ専用

加藤一二三 九段
将棋倶楽部
11月27日販売開始予定／4,800円

速く、強く、機能充実!
現役最多勝者の加藤九段が監修。6万通り以上の定跡をインプットし速い思考を実現した。さらに、加藤九段自身が「次の一手」「詰め将棋」も出題している。



ブラッディロア
好評販売中／5,800円



アインハンダー
11月20日販売開始予定／5,800円



ギャロップレーサー2
11月20日販売開始予定／5,800円



ミニ四駆爆走兄弟レッツ&ゴー!! WGP ハイパーヒート
11月20日販売開始予定／5,800円



ご予約いただいた方にオリジナルステッカーを、さらに「ビートマグナムTRFハイパーヒート仕様」特製オリジナルボディセットをそれぞれ先着順にて購入時にプレゼント。
●景品がなくなり次第、プレゼントは終了させていただきます。●デザインは予告なく変更となる場合がございますので、ご了承ください。



ぷよぷよSUN決定盤
11月27日販売開始予定／4,800円



バーガーバーガー
11月27日販売開始予定／5,800円

セガサターン



デビルサマナーソウルハッカーズ
好評販売中／6,800円



Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2
11月20日販売開始予定／5,800円



X-MEN VS.STREET FIGHTER
11月27日販売開始予定／7,800円
（4メガRAM同梱）

プレイステーション	フロントミッション セカンド	DX人生ゲームII	ファイナルファンタジー タクティクス	パラッパラッパー
マジカルドロップIII～よくばり特大号!～	バイオ ハザード ディレクターズカット	モンスター ファーム	デジカルリーグ	**セガサターン**
ストリートファイターコレクション	ファイティング イリュージョン～K1リベンジ～	みんなのGOLF	トバル2	全日本プロレス FEATURING VIRTUA
ムーン	ブレス オブ ファイア III	雷弩機兵ガイブレイブ	ファイナルファンタジーIV	デッド オア ライブ
パワーステークス Grade 1	クールボーダーズ2 Killing Session	ストリートファイター EX plus α	ブシドーブレード	桃太郎道中記
パチスロ完全攻略クランキープロ	ロックマンX4	ダービースタリオン	プロロジック麻雀 牌神	LAST GLADIATORS Ver.9.7
ファイナルファンタジー VII インターナショナル	HARD BLOW	サガ フロンティア	新スーパーロボット大戦	mr.BONES

※表示価格はすべて（税別）となります。 ※商品の価格・仕様などはメーカーの都合により変更となることがございますのでご了承ください。 ※一部店舗におきましては取り扱っていない商品もありますのでご了承ください。



ゲーム買うなら、コンビニだ。

上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。

最新ゲーム情報へのアクセスは、デジキューブのメディアへ!

PerfecTV! チャンネル215　デジキューブチャンネルで最新ゲーム特集をON AIR!

PetfecTV! デジキューブ FAX BOX　FAX番号：東京（03）3662-2200／大阪（06）411-1700・アクセスコード：日本語1#／英語2#（→for English Guideance）
チャンネル番号：215#　※通話料金はご利用者の負担となります。
今、FAX BOXにアクセスすると、Pメールが使えるケンウッド社製最新PHSが当たるキャンペーンを実施中。

DigiCube ホームページ　http://www.busters.or.jp/ip/digicube/

送料わずか200円。
お近くに上記のコンビニエンスストアがないお客様には、通信販売でお届けします。
お申し込み・お問い合わせは通話料無料のフリーフォンで。

フリーフォン 0070-80-7080

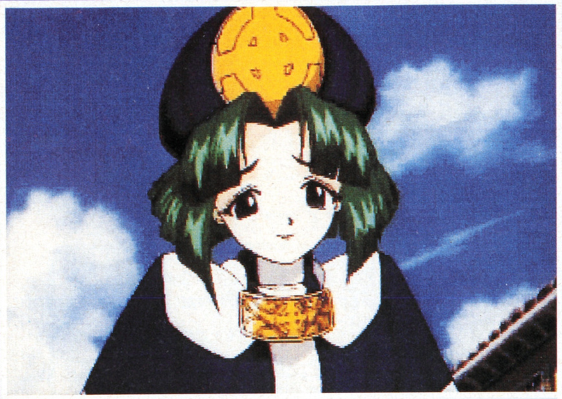
受付時間：平日・土曜13:00～21:00／日曜・祝日10:00～18:00
（携帯電話・PHSからはつながりませんのでご注意ください。）

●通信販売の対象商品は、「チョコボの不思議なダンジョン」「フロントミッション オルタナティヴ」「アインハンダー」「ファイナルファンタジーVII インターナショナル」「フロントミッション セカンド」「サガフロンティア」「ファイナルファンタジータクティクス」コンビニ専用商品「加藤一二三 九段 将棋倶楽部」「マジカルドロップ III ～よくばり特大号!～」「パワーステークス Grade1」「HARD BLOW」「ストリートファイター EX plus α」「mr.BONES」「デジカルリーグ」「トバル2」「ファイナルファンタジーIV」「ブシドーブレード」「プロロジック麻雀牌神」のみとなります。●16歳未満の方は、親権者の確認が必要です。●代金は商品と引き換えにお支払いください。（銀行振込、クレジットカードなどによるお支払いは行っておりません。）●送付手数料は1商品の場合200円、2商品の場合は400円。（全国一律）商品価格、手数料ともに消費税が別途必要です。●販売開始前の新タイトルに関してのお届け時期は、販売開始日の6日前までにお申込みいただいた方は原則として販売開始日にお届けいたします。それ以降にお申込みいただいた方は販売開始日以降の配送となります。その他販売中の商品に関してはご注文後2～3日でお届けいたします。（地域によっては2～3日お待ちいただく事がございます。配送日時の指定はご遠慮下さい。）●お届けする商品がお申込内容と異なったり、汚損、破損があった場合は、お取り替えいたします。返品の場合は、未開封に限り、商品到着後7日以内の返品が可能です。お客様のご都合による返送の場合は運送手数料をご負担いただきますのでご了承ください。返品の際は必ず事前に0070-80-7080へお電話をいただいた上、東京都品川区八潮3-2-38 佐川急便（株）城南店気付 大井SRC内 株式会社デジキューブ商品センター宛へご返送ください。

株式会社デジキューブ　東京都渋谷区恵比寿1-20-18三富ビル新館　03-3444-5700（代）



DigiCube
クリスマスの夜は、
チョコボと不思議なダンジョンで
過ごしませんか。
チョコボの不思議なダンジョン
SQUARESOFT
NOW PRINTING
チョコボの不思議なダンジョン
12月23日販売開始予定／6,800円
11月20日より予約受付開始
コンビニで「チョコボの不思議なダンジョン」を予約すると
かわいい「限定チョコボ マスコット人形」を
買ったときにさしあげます。
※景品がなくなり次第、プレゼントは終了させていただきます。
©1997 スクウェア　キャラクターデザインサポート／バンプレスト

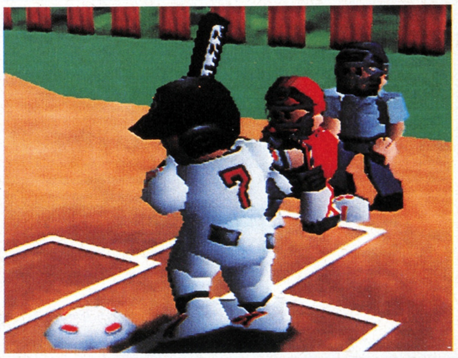


Weekly tvGamer 週刊テレビゲーマー
ENTERTAINMENT GAME MAGAZINE

Contents.11.28 1997 Vol 33

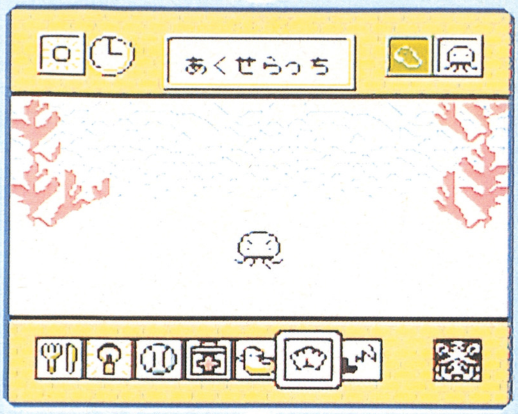


GAME INDEX



REGULAR

THIS WEEK VALUE RANKING



1

今週は新作がいろいろでたようだが、またもや『たまごっち2』が1位だ。2位には『ポケモン』でビッグタイトルの少ない時期はゲームボーイが好調という感じかな?

週間総合ゲームランキング

ゲームで発見!! たまごっち2

前回 1 前々回 1
バンダイ
10月17日発売
ゲームボーイ
シミュレーション
4500円

推定週間売上本数／累計 **72,900/415,600**

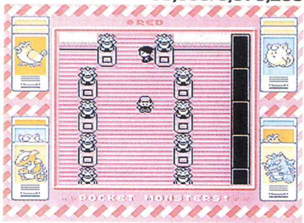
大会で1種目以上優勝するとミカチューの部屋で「おんがくタイム」を選択でき、BGMを聞くことができるようになる。そのとき「お墓のテーマ」を選んで聞いているとスピーカーから出る音符がヒトダマの形になるのだ。

順位		前回	前々回	タイトル	機種	メーカー	ジャンル	推定週間売上本数	累計	発売日	価格
6	NEW	-	-	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語	プレイステーション	タカラ	アクション	26,600	26,600	10月30日発売	5800円
7	NEW	-	-	ぷよぷよSUN64	ニンテンドウ64	コンパイル	パズル	25,200	25,200	10月30日発売	5980円
8	NEW	-	-	CULDCEPT(カルドセプト)	セガサターン	大宮ソフト	ボードゲーム	19,000	19,000	10月30日発売	5800円
9	NEW	-	-	Palor! PRO 2	プレイステーション	日本テレネット	その他	17,500	17,500	10月30日発売	5200円
10	NEW	-	-	RONDE～輪舞曲	セガサターン	アトラス	シュミレーションロールプレイング	15,800	15,800	10月30日発売	6800円
11	←	11	7	バイオ ハザード ディレクターズカット	プレイステーション	カプコン	アドベンチャー	14,600	286,100	9月25日発売	4800円
12	↓	6	-	ワールド・ネバーランド	プレイステーション	リバーヒルソフト	シミュレーション	13,800	35,100	10月23日発売	5800円
13	↓	4	-	ストリートファイターコレクション	プレイステーション	カプコン	アクション	13,600	13,600	10月23日発売	5800円
14	↓	7	3	moon	プレイステーション	アスキー	ロールプレイング	13,500	81,000	10月16日発売	5800円
15	↓	8	5	DEAD OR ALIVE	セガサターン	テクモ	アクション	13,300	165,900	10月9日発売	5800円
16	↓	13	8	爆ボンバーマン	ニンテンドウ64	ハドソン	アクション	12,400	202,900	9月26日発売	6980円
17	↓	10	6	フロントミッション セカンド	プレイステーション	スクウェア	シミュレーションロールプレイング	12,300	462,100	9月25日発売	6800円
18	↓	12	9	実況パワフルプロ野球'97開幕版	プレイステーション	コナミ	スポーツ	11,800	432,800	8月28日発売	5800円
19	↓	9	11	スーパーロボット大戦F	セガサターン	バンプレスト	シミュレーションロールプレイング	11,500	445,100	9月25日発売	6800円
20	↓	15	10	ファイナルファンタジーVII インターナショナル	プレイステーション	スクウェア	ロールプレイング	11,000	161,900	10月2日発売	6800円

2 ポケットモンスター

前回 3 前々回 2
ゲームボーイ
任天堂
ロールプレイング
'96年2月22日発売 3900円

推定週間売上本数／累計 **53,300/3,076,200**



11月22日(土)～23日(日)幕張メッセで任天堂のイベント「ニンテンドウスペースワールド'97」が開催される。気になる『ポケットモンスター金・銀』の展示はもちろん、この日はじめて明らかになるビッグタイトルもあるぞ。

3 全日本プロレス FEATURING VIRTUA

前回 2 前々回 -
セガサターン
セガ
アクション
10月23日発売 5800円

推定週間売上本数／累計 **36,100/ 117,000**



隠しキャラとして馳浩が使えるのだ。まずフィーチャリングモードで、ゲームをスタートし、試合に勝ち進んでチャンピオンカーニバルかヒーローカーニバルの出場権を得る。するとランダムで馳浩が登場。勝てば使えるようになるぞ。

4 ナムコミュージアム アンコール

前回 - 前々回 -
プレイステーション
ナムコ
その他
10月30日発売 5800円

NEW

推定週間売上本数／累計 **35,000/ 35,000**



ワンダーモモの電源を入れ、筐体を開ける。クレジットを7回投入後、左ボタンの位置にパックマンを合わせてボタンを押す。一瞬文字が出たら次はクレジット6回で同様に。最後に5回。筐体を閉めて受付小町のところに行くと?

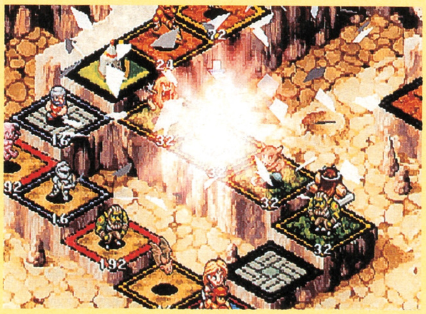
5 みんなのGOLF

前回 5 前々回 4
プレイステーション
ソニー・コンピュータエンタテインメント
スポーツ
7月17日発売 4800円

推定週間売上本数／累計 **31,400/ 921,500**



パスワードが表示されるのを見たことがあるかな? かなりがんばってプレイしないと出てこないので、見たことのある人は少ないと思うが、実はこのパスワードは記念として表示されるだけで、残念ながら何か意味があるわけではないのだ。



今週の初登場ゲーム

序盤は負けるのを覚悟でカード集めに精を出すのがベスト。ある程度カードが集まるまでは我慢しよう。特に「アンシーン」は攻撃を無力化するのでスクロールを使う敵のいない序盤ではオススメ。出てきたら必ずデッキに加えるのだ。

CULDCEPT(カルドセプト)

セガサターン 大宮ソフト ボードゲーム 10月30日発売 5800円

※テレビゲーマー調べ 調査期間 10月27日～11月2日

セガサターン

1 全日本プロレス FEATURING VIRTUA



前回 1 前々回 -
セガ
アクション
10月23日発売
5800円
■推定週間売上本数 **36,100**

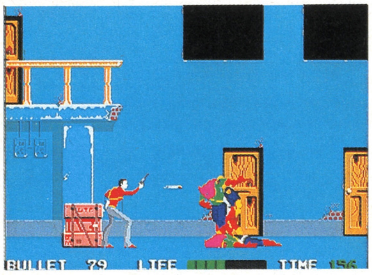
『全日本プロレス』が1位を守り、2位にはレビューでも評価の高かった『CULDCEPT』がはいった。そのほか3位に『ロンド』7位に『レイヤーセクションⅡ』が入っているぞ。

順位	前回	前々回	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	■推定週間売上本数
2	-	-	CULDCEPT(カルドセプト)	大宮ソフト	ボードゲーム	10月30日発売	5800円	19,000
3	-	-	RONDE～輪舞曲	アトラス	シュミレーションロールプレイング	10月30日発売	6800円	15,800
4	2	1	DEAD OR ALIVE	テクモ	アクション	10月9日発売	5800円	13,300
5	3	2	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	シミュレーションロールプレイング	9月25日発売	6800円	11,500
6	4	3	桃太郎道中記	ハドソン	ボードゲーム	9月25日発売	6800円	6,600
7	-	-	レイヤーセクションⅡ	メディアクエスト	シューティング	10月30日発売	5800円	5,400
8	9	7	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリー	セガ	その他	9月25日発売	4800円	3,700
9	5	-	銀河英雄伝説plus	徳間書店	シミュレーション	10月23日発売	5800円	3,600
10	-	-	ゼルドナーシルト	セガ	シミュレーション	9月25日発売	6800円	3,100

※テレビゲーマー調べ　調査期間 10月27日～11月2日

プレイステーション

1 ナムコミュージアム アンコール



前回 - 前々回 -
ナムコ
その他
10月30日発売
5800円
■推定週間売上本数 **35,000**

NEW

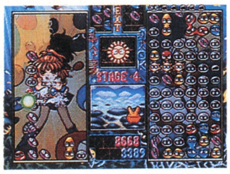
初登場『ナムコミュージアムアンコール』がトップを獲得。3位に『ボトムズ外伝～』が4位に『Palor! PRO』がはいっている。少々シブイ感じのランキングなのだ。

順位	前回	前々回	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	■推定週間売上本数
2	2	2	みんなのGOLF	ソニー・コンピュータエンタテインメント	スポーツ	7月17日発売	4800円	31,400
3	-	-	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語	タカラ	アクション	10月30日発売	5800円	26,600
4	-	-	Palor! PRO 2	日本テレネット	その他	10月30日発売	5200円	17,500
5	6	4	バイオ ハザード ディレクターズカット	カプコン	アドベンチャー	9月25日発売	4800円	14,600
6	3	-	ワールド・ネバーランド	リバーヒルソフト	シミュレーション	10月23日発売	5800円	13,800
7	1	-	ストリートファイターコレクション	カプコン	アクション	10月23日発売	5800円	13,600
8	4	1	moon	アスキー	ロールプレイング	10月16日発売	5800円	13,500
9	5	3	フロントミッション セカンド	スクウェア	シミュレーションロールプレイング	9月25日発売	6800円	12,300
10	7	5	実況パワフルプロ野球'97開幕版	コナミ	スポーツ	8月28日発売	5800円	11,800

※テレビゲーマー調べ　調査期間 10月27日～11月2日

ニンテンドウ64

1 ぷよぷよSUN64



前回 - 前々回 -
コンパイル
パズル
10月30日発売
5980円
■推定週間売上本数 **25,200**

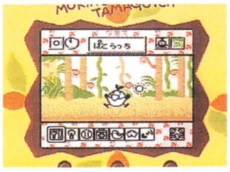
今週は定番のパズル『ぷよぷよSUN64』が初登場でトップを獲得。ニンテンドウ64の今までの感じからすると長くこの位置を維持してもおかしくない。下位はほとんど変わりなく落ちついた結果。

順位	前回	前々回	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	■推定週間売上本数
2	1	1	爆ボンバーマン	ハドソン	アクション	9月26日発売	6980円	12,400
3	2	-	Jリーグ イレブンビート1997	ハドソン	スポーツ	10月24日発売	6980円	7,700
4	4	2	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	コナミ	アクション	8月7日発売	7900円	3,500
5	5	3	実況ワールドサッカー3	コナミ	スポーツ	9月18日発売	7500円	3,000

※テレビゲーマー調べ　調査期間 10月27日～11月2日

その他

1 ゲームで発見!! たまごっち2



ゲームボーイ
前回 1 前々回 1
バンダイ
シミュレーション
10月17日発売
4500円
■推定週間売上本数 **72,900**

ゲームボーイのソフトがやはり元気。今週も『たまごっち2』の独壇場。『たまごっち2』と『ポケモン』は総合でも上位をキープしている。スーパーファミコン『ドンキーコング』も現役。

順位	前回	前々回	タイトル	機種	メーカー	ジャンル	発売日	価格	■推定週間売上本数
2	2	2	ポケットモンスター	ゲームボーイ	任天堂	ロールプレイング	'96年2月22日発売	3900円	53,300
3	3	4	ゲームボーイギャラリー2	ゲームボーイ	任天堂	アクション	9月27日発売	3000円	4,000
4	-	-	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島	スーパーファミコン	任天堂	アクション	'96年11月23日発売	6800円	2,800
5	-	5	スーパービーダマン ファイティングフェニックス	ゲームボーイ	ハドソン	アクション	7月11日発売	3980円	1,900

※テレビゲーマー調べ　調査期間 10月27日～11月2日

発売が待ち遠しいゲームランキング



『バイオ ハザード2』が今週もトップ。首位を脅かすようなソフトはでてくるのだろうか。また『グランツーリスモ』が先週の倍近くのポイントを得て3位に入ったのだ。

順位	タイトル	前回	前々回	機種	ジャンル	価格	メーカー	発売日	ポイント数／累計
1	バイオハザード2	1	1	プレイステーション	アドベンチャー	価格未定	カプコン	'98年1月発売	1,692/33,785pts
2	ドラゴンクエストVII	2	2	プレイステーション	ロールプレイング	価格未定	エニックス	発売日未定	1,188/27,814pts
3	グランツーリスモ	6	-	プレイステーション	レース	5800円	ソニー・コンピュータエンタテインメント	11月23日発売	1,152/ 2,188pts
4	パラサイト・イヴ	3	3	プレイステーション	ロールプレイング	価格未定	スクウェア	'97年冬発売	648/ 8,655pts
5	ポケットモンスター金・銀	7	4	ゲームボーイ	ロールプレイング	価格未定	任天堂	'98年3月発売	612/ 24,616pts
6	電車でGO!	5	6	プレイステーション	シミュレーション	5800円	タイトー	12月18日発売	540/ 4,455pts
7	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	13	5	セガサターン	アドベンチャー	価格未定	セガ	'98年新春発売	468/ 4,272pts
8	グランディア	-	15	セガサターン	ロールプレイング	価格未定	ゲームアーツ/ESP	'97年発売	432/ 5,625pts
9	チョコボの不思議なダンジョン	4	14	プレイステーション	ロールプレイング	価格未定	スクウェア	12月23日発売	396/ 2,982pts
10	Jリーグ プロサッカークラブを作ろう!2	9	7	セガサターン	シミュレーション	5800円	セガ	11月20日発売	360/ 8,129pts
11	スーパーロボット大戦F 完結編	11	13	セガサターン	シミュレーションロールプレイング	価格未定	バンプレスト	'97年冬発売	291/ 997pts
12	街	14	12	セガサターン	アドベンチャー	5800円	チュンソフト	1月22日発売	288/ 5,190pts
13	鉄拳3	10	8	プレイステーション	アクション	価格未定	ナムコ	発売日未定	252/ 5,027pts
14	センチメンタル・グラフティ	12	10	セガサターン	アドベンチャー	価格未定	NECインターチャネル	1月22日発売	249/ 4,713pts
15	テイルズオブデスティニー	-	11	プレイステーション	ロールプレイング	価格未定	ナムコ	12月23日発売	244/ 2,258pts





※テレビゲーマー調べ　調査期間 10月27日～11月2日

実売価格

タイトル	機種	メーカー	発売日	メーカー希望小売価格/実売価格(平均)
グランストリーム伝紀	プレイステーション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	11月6日発売	5800円/5221円
パズルボブル3DX	プレイステーション	タイトー	11月6日発売	4800円/4278円
BLOODY ROAR	プレイステーション	ハドソン	11月6日発売	5800円/5169円
蒼空の翼-GOTHAWORLD-	セガサターン	マイクロネット	11月6日発売	6800円/6065円
麻雀学園祭	セガサターン	メイクソフトウェア	11月6日発売	5800円/5098円

※テレビゲーマー調べ 11月7日調査

コンビニランキング

順位	タイトル	前回	前々回	機種	メーカー	ジャンル	ポイント数／累計	発売日	価格
1 NEW	マジカルドロップIII～よくばり特大号!～	-	-	プレイステーション	データイースト	アクションパズル	2,486/ 2,486pts	10月30日発売	5800円
2	パワーステークス Grade1	2	1	プレイステーション	アクエス	その他	1,628/ 9,927pts	10月9日発売	4800円
3	みんなのGOLF	5	5	プレイステーション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	スポーツ	1,218/44,101pts	7月17日発売	4800円
4	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	1	-	セガサターン	セガ	アクション	1,172/ 3,964pts	10月23日発売	5800円
5	ファイナルファンタジーVIIインターナショナル	6	6	プレイステーション	スクウェア	ロールプレイング	998/21,625pts	10月2日発売	6800円
6	フロントミッション セカンド	8	4	プレイステーション	スクウェア	シミュレーションロールプレイング	997/57,332pts	9月25日発売	6800円
7	パチスロ完全攻略～クランキープロ～	7	8	プレイステーション	日本シスコン	その他	946/ 6,296pts	10月2日発売	5200円
8	moon	4	2	プレイステーション	アスキー	ロールプレイング	939/ 4,664pts	10月16日発売	5800円
9	バイオ ハザード ディレクターズカット	10	7	プレイステーション	カプコン	アドベンチャー	887/14,955pts	9月25日発売	4800円
10	ストリートファイターコレクション	3	-	プレイステーション	カプコン	アクション	879/ 2,694pts	10月23日発売	5800円

※デジキューブ調べ　調査期間 10月27日～11月2日

ハード普及台数&実売価格

機種	メーカー希望小売価格／実売価格(平均)	推定実売台数／累計
PS プレイステーション	19800円/18877円	32,400/7,071,800
N64 ニンテンドウ64	16800円/15587円	9,700/1,668,300
SS セガサターン	20000円/18558円	8,600/3,937,500

※テレビゲーマー調べ　11月7日調査

CDシングル売上ランキング



SPEEDの『White Love』が1位に返り咲きでT.M.Revolutionは惜しくも2位に。また5位にMAXの『Shinin' on-Shinin' love』が、7位には氷室京介の新曲がランクインしているぞ。

順位	タイトル	アーティスト	レーベル	前回	前々回	売上
1	White Love	SPEED	トイズファクトリー	2	1	208,800/930,990pts
2	WHITE BREATH	T.M.Revolution	アンティノス	1	-	132,480/454,360pts
3	Wanderin' Destiny	globe	avex trax	4	3	126,020/607,600pts
4	Love is...	河村隆一	ビクター・エンタテインメント	5	2	108,434/616,280pts
5	Shinin' on-Shinin' love	MAX	avex trax	-	-	105,990/105,990pts
6	すみれSeptember Love	SHAZNA	BMGジャパン	7	8	103,460/492,460pts
7	HEAT	氷室京介	ポリドール	-	-	91,360/91,360pts
8	虹	ラルク・アン・シエル	キューンソニー	6	4	82,440/520,850pts
9	LOVER SOUL	JUDY AND MARY	EPICソニー	9	5	79,350/383,490pts
10	Shapes of Love	Every Little Thing	avex trax	3	-	77,970/240,630pts

株式会社プラネット ホームページ http://www.pnet.co.jp/chart/

攻略本売上ランキング

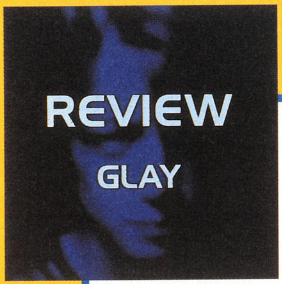


先週に引き続き『スーパーロボット大戦F』が1位。3位にアクセラの『ポケットモンスター冒険セット』がはいったのだ。

順位	タイトル	編著	出版社
1	スーパーロボット大戦F	山猫有限会社編著	勁文社
2	ファイナルファンタジーVII インターナショナル・メモリアルアルバム	デジキューブ編著	デジキューブ
3	ポケットモンスター冒険セット	テレビゲーマー編集部編著	アクセラ

※11月1日トーハン調べ

CDアルバム売上ランキング



GLAY『Review～Best of GLAY～』が今週も1位。果たしてどこまでキープできるのか。新作は徳永英明やミッシェル・ガン・エレファントが入っているぞ。

順位	タイトル	アーティスト	レーベル	前回	前々回	売上
1	Review ～Best of GLAY	GLAY	ポリドール	1	1	166,260/3,655,010pts
2	BEST OF DREAMS COME TRUE	Dreams Come True	EPICソニー	2	2	86,820/1,677,010pts
3	Ballad of Balled	徳永英明	バンダイ・ミュージック・エンタテインメント	-	-	48,730/48,730pts
4	Chicken Zombies	ミッシェル・ガン・エレファント	日本コロムビア	-	-	47,110/47,110pts
5	みんな大好き	吉田拓郎とLOVE2	フォーライフ	-	-	47,100/47,100pts
6	SINGLLES COLLECTION+4	ALL STARS	ZAIN	3	4	41,010/342,110pts
7	DANCEMANiA(7)	FIELD OF VIEW	東芝EMI	5	9	37,000/111,370pts
8	MY LIFE AS AIR	オムニバス	ポリスター	-	-	35,250/35,250pts
9	ファイアークラッカー	AIR	Outpost	-	-	34,530/34,530pts
10	LIVE LIVE LIVE	リサ・ローブ	ポリドール	4	3	33,870/215,680pts

※プラネット社調べ。調査期間10月27日～11月2日
このデータは全国約一千店の実売データをもとに算出されています

TV視聴率ランキング

今週は18歳～27歳が対象のクイズ・ゲームランキング。1位は男女ともに人気の高かった『さんまのスーパーからくりTV』が。そのほかは低調な視聴率だった。

順位	番組名	放送局	放送日	視聴率
1	さんまのスーパーからくりTV	TBS	11月2日(日)	11.4%
2	中居正広のボクらはみんな生きている	フジテレビ	10月29日(水)	6.5%
3	秋は超人気番組大集合マジカルまる見えバラ珍コラえて200Xウリナリぐるぐる大辞テンもヒッパレ!!(再)	日本テレビ	11月1日(土)	6.3%
4	強力!木スペ120分「クイズ!おやじっちこどもっち」	フジテレビ	10月30日(木)	5.3%
5	世界ウルルン滞在記	TBS	11月2日(日)	5.2%
6	マジカル頭脳パワー!!	日本テレビ	10月30日(木)	5.1%
7	どうぶつ奇想天外!	TBS	11月1日(土)	4.3%
7	TVチャンピオン「第4回ペーパークラフト王世界選手権」	テレビ東京	10月30日(木)	3.9%
9	世界・ふしぎ発見!	TBS	11月1日(土)	3.3%
10	クイズ・渡る世間は金ばかり!?	テレビ朝日	11月1日(土)	2.1%

※10月27日～11月2日 ニールセン調べ(関東圏のみ)

WEEKLY NEWS

よい子とよいおとな注目!! 年末に向けプレステ大攻勢始まる



⬆11月20日に単品での発売が予定されている振動機能付きアナログコントローラー“DUAL SHOCK”が標準装備。

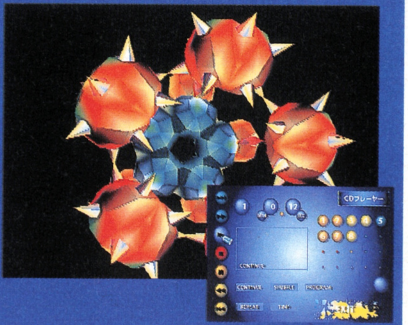
値下げ&パワーアップ! 新型PSは1万8000円

11月13日より、新しいプレイステーションが発売された。といっても、基本的な中身は従来の製品と同じ。ただし、新型は〝アナログコントローラー〟を標準装備、音楽にあわせて万華鏡のような映像が楽しめる〝サウンドスコープ〟機能が搭載されている。さらに、価格が以前より下がって1万8000円だ。

機能アップと値下げを行った理由をソニー・コンピュータエンタテインメントにたずねたところ、サウンドスコープ機能は「音楽CDを楽しむユーザーが増えてきたので、映像も楽しめるように」、値下げについては「年末に向けて、需要を喚起するため」とのこと。決してゲーム機のシェア競争のためではないそうだ。「他社を意識しているなら、他社より値下げします」と言われては納得するしかない。

いっぽう古い機種は、今後在庫販売のみ。大手量販店によると「これからクリスマスにかけて新型の品薄状態が予想されるので、旧機種でも十分に売れる」との理由で安売りはしないそうだ。

今回の新型発売については、新聞などがあれこれ深読みしていたけれど、新機能搭載&値下げということで素直に喜んだ方がいいのでは……。



『BABY UNIVERSE』内蔵?

サウンドスコープ機能とは、音楽CDを再生中、画面に万華鏡のような立体の幾何学模様が表示される機能のこと。コントローラーを使用し、模様のパターンや動きを自由に変えられる。今年6月に発売したソフト『BABY UNIVERSE』のバージョンアップ版がハードに内蔵されているのだ。

NEWSTOCK ロサンゼルス中心部のおもちゃ工場で5日爆発があり、2階建ての工場が炎上した。この事故で三人が死亡、少なくとも二十五人が負傷した。爆発があったのはインペリアル・トイ社の工場。製造されている紙火薬用の原料が発火、爆発したとみられている。(11/6 THU 時事通信)

PHOTO／吉田 武

WEEKLY NEWS



⬅現在は、業務用での販売のみで、一般販売の予定はない。ちなみに、本体価格は10万円以下だそうだ。

⬇M2のコントローラーには、アナログスティックに加え、アナログボタンも搭載されている。



完成してたんだ"M2"ついに公開された幻のゲーム機

次世代家庭用ゲーム機として期待されつつ、惜しくも業務用情報端末へと用途を転換してしまったパナソニックの「M2」。今まで一般の人の目に触れることのなかった、この"幻のゲーム機"が、11月4日から東京ビッグサイトで行われた情報、通信関係の展示会「COMジャパン1997」で初公開された。

業務用情報端末になってしまったといっても、外見は完全に"ゲーム機"。会場にいた開発スタッフによると「ゲーム機としての完成度はほぼ100パーセント、いつでも量産できる状態だった」そうだ。実際に会場では、住宅展示場用ソフトと並んで、シューティングゲームのサンプルをプレイすることができた。どうやら業務用への用途転換とは、ゲーム機としての機能はそのままにして、単に用途を業務用に限定するということらしい。

マシン性能については、映像のクオリティ、操作性などは現行のゲーム機の中でイチバンと言ってもいいかもしれない。スタッフの間ではいまだに「ゲーム機としてデビューさせたい」という声が多いそうだ。

路地で極秘撮影『電車でGO!』TVCMの問題シーンは……



➡『電車でGO!』は12月18日、タイトーより定価5800円で発売予定。この日撮影したCMは12月10日より放映開始。

なにやら気になるモザイク部分。といっても、Hな想像をしてはいけない。コレは、プレイステーションソフト『電車でGO!』（タイトー）のCM撮影現場なのだ。

11月6日、都内某所、銭湯と食堂にはさまれた路地で行われたこの撮影。上のモザイク部分が、肝心のシーンなのだけど、メーカー側の「詳しい様子は、放映が開始されるまではヒミツにしたい」という希望で、残念ながらお見せできない。でも、この問題のシーンは、かなりのインパクト。通りかかった近所のオバサンが思わず足を止めて呆然としちゃうほどスゴイのだ。

「電車で、電車で～」という『電車でGO!』のテーマソングに乗って登場したのは……、とこれは明かせない。ただ、現場には、怪しげな4人のサラリーマンと電車の気ぐるみのようなものがあったような気がしたなあ。

NEWSTOCK

貧困に苦しみ、マンホールなどで暮らすモンゴルの子供たちを助けたいと、京都市の京都堀川ライオンズクラブ（今井昭会長）の会員が5日、衣類やおもちゃなどを詰めた段ボール約250個（約2.7トン）を神戸港から船便で送る手続きをした。クリスマス前の12月21日、ウランバートルの国立モンゴル孤児院に届く予定。（11/5 WED 共同通信）

PHOTO／大澤 誠

フィギュア人気沈静化 今こそ、買いどき？



←プレミアの対象だった「SPAWN」フィギュアも値引き対象商品に。



↑場内がどよめいた唯一の瞬間。フィギュア一体200円のたたき売り。

11月2日、東京ビッグサイトで「第5回ワールドキャラクターコンベンション」が行われた。アクションフィギュアなどのキャラクターグッズが展示、販売されたこのイベント。多くの、ファンが詰めかけ場内騒然、と言いたいところだけど、今回は意外に場内は静か。みんな淡々とお目当てのグッズを買っていく。「SPAWN」や「エヴァンゲリオン」のグッズの人気も一段落。価格も落ち着いた様子で、一体数万円もするフィギュアは、ほとんど見かけなかった。

ちょっと寂しい状態だけど、逆に、今こそ欲しいグッズを適正な価格で手に入れるいいチャンスなのかもしれないぞ。

熱狂のコスプレダンパ 今、盛り上がるならコレ！





←↑開場は午前11時。ノンアルコール。



↑秋田からきた3人組。決めてます！

11月1日、六本木ヴェルファーレでコスプレダンスパーティが行われた。

この手のコスプレ物の催しは、コスプレイヤーには定番となっているもの。しかし、以前は、コスプレの熱狂的ファンでなければ、入り込めないような"ノリ"だったのだが、最近では、その"ノリ"が変化してきたという。具体的に何が変わったのかというと、「それまでコスプレダンパといえば、アニメソング一辺倒だったものが、同じアニメサウンドでもアニメタルなどの出現により音に幅が出てきた。また、ユーロビートも登場するようになり、"踊る"ためのイベントという色彩が強くなった」ようなのである（某ゲーム系関係者談）。

事実、会場は非常にいい雰囲気。"ジュリアナ全盛時代のディスコ風"といえば、ある程度雰囲気は伝わるだろう。しかし、参加者に話を聞いてみると、すべてが肯定派というわけでもない。「名刺交換とかできないし、友達も作りづらいからつまんない」という声も……。

すでにコスプレ自体が定番となり、その層も広がっただけに、求める方向もそれぞれに大きく変化しているのだろうか？

closeup

東京でコスプレダンパのメッカといえば、六本木ヴェルファーレと神楽坂ツインスター。どちらも大人気のスポットだが、参加者にいわせると若干雰囲気が違う。ツインスターのほうが友達が作りやすく、ヴェルファーレは大人っぽいとか。使い分けて遊ぶのがベスト？

NEWSTOCK

埼玉県警蕨署は5日までに、帰宅途中の女児にいたずらを繰り返していたとして、強制わいせつの疑いで浦和市の市立中学三年の男子生徒（14）を書類送検した。生徒は「古本屋で買った海賊版のアダルトゲームソフトに夢中になり、ゲームのストーリーを実際に試してみようと思った」と供述しているという。（11/5　WED　共同通信）

PHOTO／神田喜和、占部英文

WEEKLY NEWS

これから気になる女の子 七海彩夏ちゃんをチェック



➡この日は、「東京国際ファンタスティック映画祭」の舞台挨拶当日ということで、オトナチックな衣装で登場。

2000人が参加したオーディションで、見事、映画『エコエコアザラクⅢ』の準主役に選ばれた"注目の新人"それが、この七海彩夏（ななみあやか）ちゃんだ。TV東京系で放映中のゲーム原作ドラマ「真・女神転生～デビルサマナー」にも出演してるんだけど、知ってたかな。

映画とテレビ、どちらも彩夏ちゃんの役は、ちょっと暗めでミステリアスな女子高生。ところが実際の彼女はチャキチャキと元気な女の子。雑誌やテレビの取材にドキドキしちゃう、愛知県在住の明るい女子高生だ。そんな彼女は来年3月で高校を卒業。その後は本格的に女優を目指すという。

「これまでは制服姿の役が多かったけれど、今後は山口智子さんのような"カッコイイ女性"の役をやりたい」と女優への夢を語る。

でも、もうしばらくの間、"カワイイ女の子"でいてほしかったりするなぁ。



⬆映画は来春公開予定。

今度は3色！またまた登場 限定メモリーカード



例年どおり新作ゲームが続々と発売される今年の年末。「もう、メモリーカードがいっぱいですぅ」とお嘆きのアナタに朗報。SCEが11月27日から、クリスマスカラーの限定メモリーカードを発売するのだ。

色はサンタともみの木と雪にあわせて「赤」、「緑」、「白」の3色で、お値段はそれぞれ2000円。色つきメモリーカードが発売されるのは、夏のクリア、秋のオレンジに続いて3度目となる。3色とも40万枚ずつの限定生産なので、店頭で見つけたら思わず買ってしまう人も多そう。希少価値につられてしまうのもいいけど、ここはひとつクリスマスらしく、「ソフトといっしょにあの人へプレゼント」なんてロマンチックなプランを練ってみるのはいかが？

NEWSTOCK

香港最大の電話会社、香港テレコムにビデオ・オン・ディマンド（VOD）事業を認可した。VODは双方向テレビの一種で、好きなときに見たい映画を自宅で見たり、通信販売や銀行取引、カラオケ、ゲーム、インターネットなどを利用できる新メディア。米国で一部商用化実験が進められているが、大都市での商業ベースの導入は世界で初めて。来年春までにサービス内容をホームバンキング、ゲームなどに拡大する計画。（11/5 WED 共同通信）

PHOTO／平井裕人、吉田 武

WEEKLY TOPICS



⬆キティファミリーが勢揃いすると、「バースディソング」の大合唱が。



➡ピューロランド内のプリクラは、もちろんオリジナルフレーム。



⬅パレードの後に開かれたバースディセレモニー。和服姿で登場したキティ姉妹に会場は大歓声。赤いリボンの方がキティで、黄色いリボンの方がミミィだ。

お誕生日おめでとう！ キティ＆ミミィ23回目のバースディ

11月1日、サンリオピューロランドで、キティ＆ミミィの23回目の誕生日を祝うパーティが行われた。

夕方から始まったパーティに参加したのは、若い女性を中心とした約120人。会場には、キティちゃんと生年月日が同じ、という女の子もいたぞ。お父さんとお母さんにエスコートされてキティ＆ミミィが登場すると、会場は拍手の嵐。めったにそろわないキティファミリーと記念撮影ができるとあって、会場は来場者全員が列をなすほどの熱気に包まれた。その他にも、豪華賞品がいっぱいのカルトクイズ大会や、キティに仮装して記念撮影ができる仮装写真コーナーなどが充実しており、90分のパーティはあっという間。

最後には、キティとミミィがお色直しをして登場してくれるというサービスもあり、お土産を手にしたファンたちは大満足で会場を後にしたのだ。

ところで、なぜこの日がキティちゃんの誕生日なの？　と思った読者も多いはず。特に由来はないらしいが、サンリオのキャラクター達は、みな誕生日や血液型などが決まっているそう。ちなみに来年の1月18日には「マイメロディバースディパーティ」が開催される予定だ。クリスマスパーティや忘年会も予定されているので、興味のある人は、ぜひ足を運んでみよう。お申し込みは、ピューロランドゲストセンター　☎0423・39・1111まで。先着順なので、お早めに。

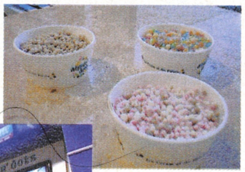
あの話題作が一足お先に登場？ その名も「麺・イン・ブラック」



映画「メン・イン・ブラック」と言えば、この夏全米で、あの「インデペンデンス・デイ」の記録を更新した話題作。黒いスーツに身を包んだ秘密捜査員2人が、エイリアンから地球を守るというストーリーのSFアクションコメディだ。

ところで、12月6日の映画公開に先駆けて、東洋水産からその名も、「麺・イン・ブラック」というカップ麺が発売されることになった。この「麺・イン・ブラック」。商品名もさることながら、最大の特徴は真っ黒な麺。スパイシーブラック麺と名づけられたこの麺には、なんとイカスミとブラック・ペッパーが練り込んであるのだ。今月17日から全国で販売される「麺・イン・ブラック」。映画ともども話題になること間違いなし。今年の冬はＭＩＢ旋風が吹き荒れる？

インターネットで新作発表 粒アイスのブレンド大募集



⬇君の考えたオリジナルフレーバーが、店頭に並ぶ日も近い？



⬆フレーバーは7種類。写真はレインボー（手前）、バナナミックス（奥右）、モカ（奥左）。

セガのアミューズメントパークで販売中の粒状アイス「ディッピンドッツ」。超低温製法によって生み出されたサラサラの食感は、女性の間でも大人気だ。

今、セガではインターネットでこのアイスのオリジナルフレーバーを募集中。7種類あるアイスを混ぜあわせて新しい味を作ってみよう。ストロベリーとレインボーで「ストロボ」なんてネーミングに凝った作品も大歓迎。最優秀作品は実際にお店で売ってもらえるそうなので、一度チャレンジしてみる価値アリ。

応募はセガのホームページへ。

http://www.sega.co.jp/sega/food/

WEEKLY TOPICS

今年最後のミリオンタイトル？ PS体験版収録タイトル公開



Vol.1　タイトル名	メーカー名	発売日
グランストリーム伝紀	(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント	発売中
ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー!! WGPハイパーヒート	(株)ジャレコ	11月20日
R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL	(株)バンダイ	11月27日
A5 A列車で行こう5	(株)アートディンク	12月4日
クロック！ パウパウアイランド	(株)メディアクエスト	12月予定
風のクロノア ～door to phantomile～	(株)ナムコ	12月11日
ボンバーマンワールド	(株)ハドソン	12月18日
ゼノギアス	(株)スクウェア	'98年1月29日
リブン　ザシークェルトゥーミスト	(株)エニックス	12月11日
Vol.2　タイトル名	**メーカー名**	**発売日**
マリア　君たちが生まれた理由	(株)アクセラ	12月11日
チョコボの不思議なダンジョン	(株)スクウェア	12月23日
テイルズ オブ デスティニー	(株)ナムコ	12月23日
オレっ！ トンバ	(株)ウーピーキャンプ	12月11日
電車でGO!	(株)タイトー	12月18日
桃太郎電鉄7	(株)ハドソン	12月23日
ロックマンDASH	(株)カプコン	12月予定
クラッシュ・バンディクー2 ～コルテックスの逆襲～	(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント	12月11日

年末の新作リリースラッシュにあわせて、ソニー・コンピュータエンタテインメントがプレイステーションの体験版を無料で配布する。その名も「よい子とよいおとなの体験版」。11月中旬配布予定の「vol．1」と、12月中旬配布予定の「vol．2」の2種類がある。11月13日から12月末日までのキャンペーン期間中にプレイステーション本体を買うと、この体験版がもらえるのだ。収録タイトルは上の表のとおり、2種類ともに話題作がギッシリつまってる。

さらに、11月15日～16日の幕張メッセを皮切りに、全国5都市で開催される「プレイステーションクラブフェスティバル」会場でも入手可能。ただし、先着順で数に限りがあるので、手に入れたい人は早めに入場するように。

今回のキャンペーンで、配布される体験版は合計100万枚。今年発売されて、100万本を超えるヒットを記録したソフトは『ファイナルファンタジーⅦ』と『ダービースタリオン』の、わずか2本だけ。

そう考えると、今回のキャンペーンがいかに大がかりかわかるはず。新型のプレイステーションが安価で発売されたり、こんな思い切った体験版キャンペーンを実施したり、今年の年末商戦もプレイステーションの"独り勝ち"なのだろうか。

つべこべ言わずに、ぶち壊せ！

格ゲーがまだゲーセンの主役じゃなかった頃。
ボクらがなけなしの百円玉を積み上げて熱中したのは
シューティング・ゲームだった。
シューティングこそが、ボクらにとってのゲームだった。
今でももちろん、なくなったわけじゃない。
たしかに画面は立体的でスゴくなったけど
あの心地よさはどこへ行ったんだろう。
超ムズカシイ照準あわせなんて、したくない。
どこへ飛んだらいいかなんて、考えたくもない。
ボクらはただ、スカッとしたいだけなんだ。



11.20(THU) IN STORE

5,800YEN/WITHOUT TAX

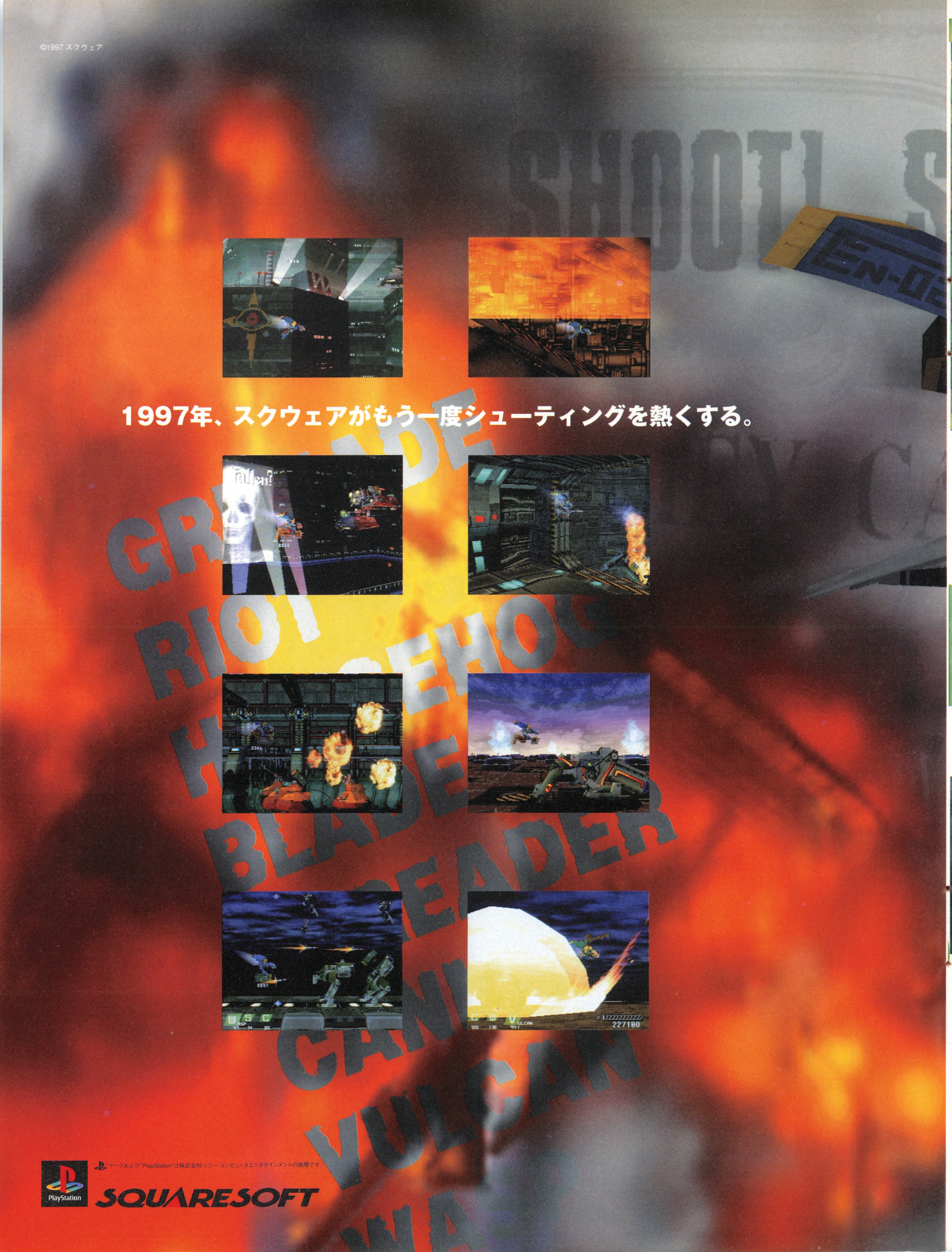
グラフィックは3D。
しかしシステムは爽快なシュートに専念できる2D横スクロール採用。

ステージ中のブレイクなし。
データアクセスのイライラを追放。ノンブレイクでつっ走れ！

自機のアームで、敵のガンポッド(武器)を奪い取って装備。
ぶち壊してむしり取れ！

EINHÄNDER
アインハンダー
TM

このソフトはコンビニエンスストアでも販売いたします。 | アインハンダーホームページ http://www.square.co.jp



©1997 スクウェア
SHOOT! S
1997年、スクウェアがもう一度シューティングを熱くする。
BLADE
READER
VULCAN
227180
PlayStation
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SQUARESOFT

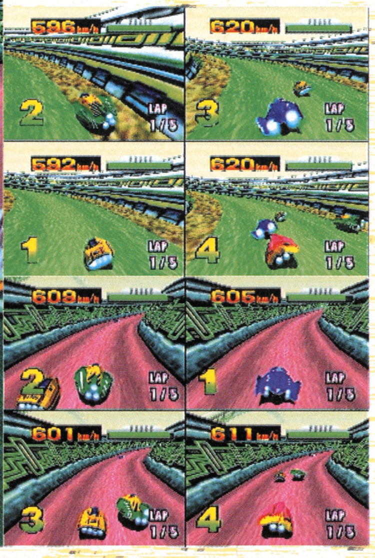
It's NEW

F-ZERO X（仮）

N64	ニンテンドウ64	レース
	任天堂　発売日未定	価格未定
	ROMカートリッジ	

続々情報が出てくる『F-ZERO X（仮）』。今回紹介するのは、新たに採用された順位表示システムと新キャラ4人。見逃せないぞ!!





史上最強レースゲーム開発順調！ 究極のスピードがやってくる!!

レースゲーム史上最強の出来とも噂される、『F-ZERO X(仮)』の続報が届いているぞ。

お気づきの方もいると思うが、ゲームタイトルは、前回情報を掲載した時の『F-ZERO64（仮）』から変更されている。システム面での大きな変更としては、レース中の順位がはっきりと分かるように、1〜6位までのパイロットのフェイスウインドーが表示されるようになったこと。これによって、レースの駆け引きが一層楽しくなるのは間違いないだろう。さらに今回は、スーパーファミコン版にはいなかった、新しいパイロット4人の存在も明らかになっている（左ページ参照）。

発売日はまだ未定だが、コースの立体化による新フィーチャーの追加やコース数の増加など、ゲームのクオリティはますます磨きがかけられている。期待すべし!!

限りなく進化を続けるF-ZEROに期待せよ!!



NOW



←これが、今回より新要素として追加された順位表示システム。1〜3位まではフェイスウインドーが大きく、4〜6位までは小さく表示される。このシステムの採用によって、スーパーファミコン版にはない「キャラクターの存在感」が感じられるようになった。駆け引きの楽しさも倍増だ。

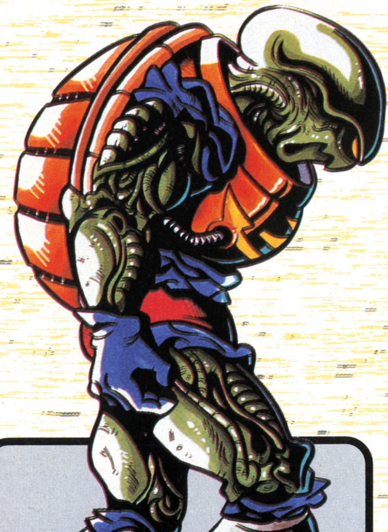
BEFORE



➡前回本誌で紹介したバージョンには、フェイスウインドウは存在しなかった。今回のようにフェイスウインドーが入ったバージョンのものと比べると、さすがに寂しい印象を受けてしまう。しかし、こうしてゲームとして、より高品質なものへとブラッシュアップされていくのだろう。



次々と明らかになってゆく
強烈な個性をもつキャラクターたち…



ワイルドグース



ピコ

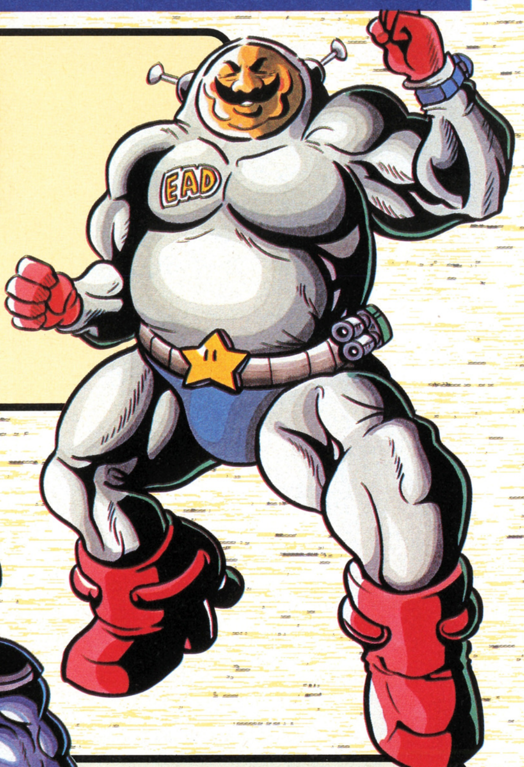
一見すると某『マー〇アタック!!』の火星人のようだが、その正体は元特殊部隊所属の軍人らしい。「ワイルドグース」を操り、攻撃的で冷静なレース運びをする。ここだけの話だが、本業はヒットマンとの噂もあり、なんとも謎の多いキャラクターだ。

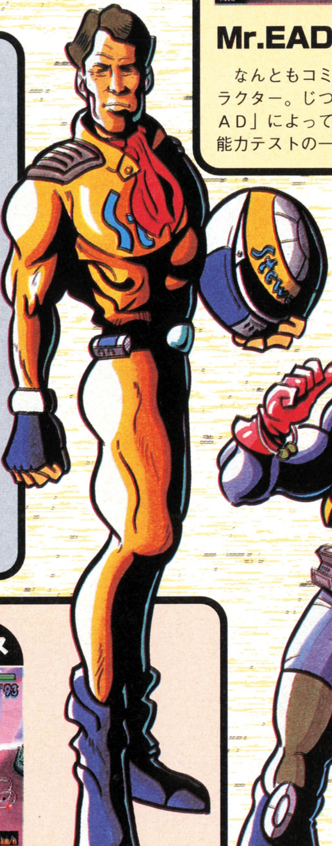
グレートスター

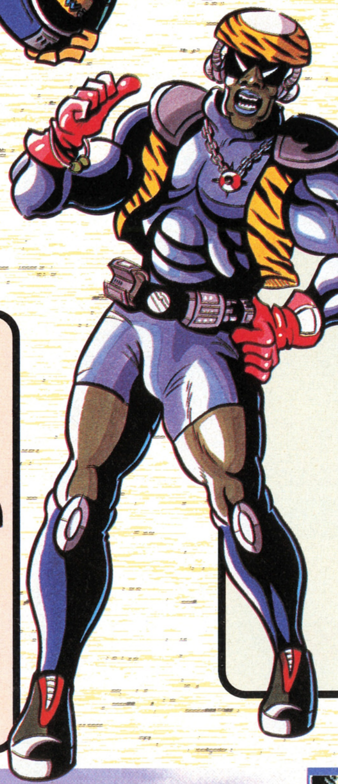


Mr.EAD

なんともコミカルなルックスのキャラクター。じつは、謎の開発組織「ＥＡＤ」によって作られたサイボーグ。能力テストの一環としてレースに参加。







ゴールデンフォックス



ドクター・スチュワート

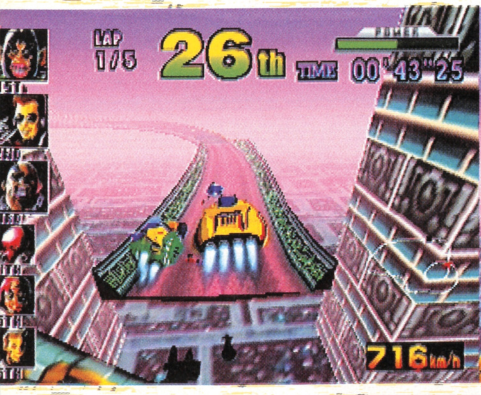
細身で長身、理知的で気むずかしそうな顔つきからも分かるように、「エリートコースを歩んできた医師」という堅めのキャラクター設定がなされている。理由は不明だが、エリートコースを捨て、科学者である父の設計した「ゴールデンフォックス」でレースに参戦。

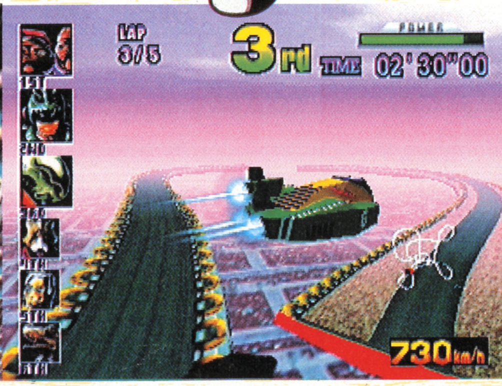
アイアンタイガー



ババ

「アイアンタイガー」を操る野性児。緑の大地で育まれた天性の動物的カンと、人並みはずれた肉体を見いだされて、エフゼロパイロットとしての教育を受け、現在に至った。やはり得意な戦法は「パワフルな攻め」ということになるのだろうか？







Weekly 週刊テレビゲーマー tvGamerの読み

続々と新情報が入ってはくるものの、まだまだその全体像を掴みきれない『F-ZERO X（仮）』。ページ中の「アイアンタイガー」がループにかかっているシーンの、建物とマシンの位置関係を念頭に見ると、スリリングなゲーム展開が想像はできるのだが……。前作のデキを考えると、期待は高まるばかりだ。

11/17 ▼ 11/23 今週発売のゲーム

さぁやってきました秋のリリースラッシュ!! もう、どれを買っていいのやら、目移りしちゃってクラクラの君。レビューを読んで「よっしゃ、これや!!」という一本を見つけてね。

発売日	TITLE タイトル 機種 メーカー／価格／ジャンル ＼ REVIEWER レビュアー	合澤秀一	池原圭	岩本義弘	榎本真也	大堀犬司	尾和秀之	小里浩一	さちんこ	新保輝之	古澤昌	みきもとさい	桃栗たき子	野崎平路	李龍一
11月20日	アイルトンセナ カートデュエル2 PS ギャップス／5800円／レースゲーム	・	・	・	・	・	7	・	5	・	5	・	・	・	・
11月20日	アインハンダー PS スクウェア／5800円／シューティング	・	・	・	・	・	・	7	7	・	・	・	・	・	8
11月20日	コナミアンティークス ～MSXコレクションVol.1～ PS コナミ／4800円／その他	6	・	・	・	・	・	・	・	・	・	6	・	・	6
11月20日	伸縮対戦It'saのに～ PS TMF／4800円／パズル	・	・	6	・	6	・	・	・	・	・	・	7	・	・
11月20日	ソウルマスター PS 光栄／5800円／ボードゲーム	5	6	・	・	・	・	・	・	・	6	・	・	・	・
11月20日	まじかるで～と ドキドキ告白大作戦 PS タイトー／5800円／その他	・	・	・	6	・	・	・	・	6	・	6	・	・	・
11月20日	マッドパニックコースター PS 博報堂／4800円／アクション	・	・	・	・	・	・	5	・	・	・	・	6	6	・
11月20日	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー!! WGPハイパーヒート PS ジャレコ／5800円／シミュレーション	・	8	・	・	・	・	・	・	・	7	・	7	・	・
11月20日	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック PS コナミ／5800円／シューティング	・	・	・	5	・	・	5	・	7	・	・	・	・	・
11月20日	落ちゲー・デザイナー 作ってポン!! SS パックインソフト／5800円／その他	・	6	・	6	・	・	・	・	・	5	・	・	・	・
11月20日	Jリーグプロサッカークラブを作ろう!2 SS セガ／5800円／シミュレーション	・	・	10	・	10	・	・	・	・	9	・	・	・	・
11月20日	ZERO DIVIDE ～THE FINAL CONFLICT～ SS ズーム／5800円／アクション	・	・	・	・	・	・	8	7	・	・	・	・	・	7
11月20日	ツタンカーメンの謎～アンク～ SS レイ／6800円／アドベンチャー	・	5	5	・	・	・	・	・	・	・	6	・	・	・
11月15日	デビルサマナー ソウルハッカーズ SS アトラス／6800円／ロールプレイング	8	・	・	9	・	・	・	・	・	・	8	・	・	・
11月20日	トランスポートタイクーン SS イマジニア／6800円／シミュレーション	・	5	・	・	・	5	・	・	・	3	・	・	・	・
11月20日	ネクストキング 恋の千年王国 SS バンダイ／6800円／シミュレーション	・	・	・	・	・	8	・	・	・	・	8	7	・	・
11月20日	マスディストラクション SS BMGジャパン／5800円／アクション	・	・	・	・	・	・	6	5	・	・	・	・	6	・
11月20日	魔法学園LUNAR! SS 角川書店／6800円／ロールプレイング	・	・	・	・	5	・	・	・	7	・	・	・	4	・
11月21日	ディディーコングレーシング N64 任天堂／6800円／レースゲーム	・	・	・	・	・	7	・	・	6	・	・	・	・	7
11月21日	プロ麻雀 極64 N64 アテナ／6800円／麻雀	6	・	7	・	・	・	・	・	・	・	・	・	6	・
11月21日	コレクションポケット GB ナグザット／3980円／その他	5	・	・	・	・	・	・	・	5	・	・	・	5	・

略称の説明 表または本文中に登場する略称は以下の機種を表しています。 PS：プレイステーション／SS：セガサターン／N64：ニンテンドウ64／SFC：スーパーファミコン／GB：ゲームボーイ




➡速さとは、常に的確なハンドリングと冷静な状況判断ができるかにかかってくる。そのことを体感できるソフトだ。

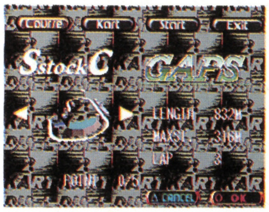
KARTDUEL 2 Ayrton Senna アイルトン・セナ カートデュエル2

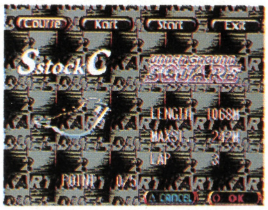
PS	プレイステーション	レース
	ギャップス　11月20日発売　5800円	
	CD-ROM	

F1において41回もの優勝を獲得し、その名を歴史に刻んだ天才ドライバーアイルトン・セナ。彼がレースを始めるきっかけとなったのは、4歳の誕生日に父から贈られカートであった。そんなセナの精神を受け継ぐべく発売されたこのソフトは、前作から大幅に改良され、魅力的な機能が追加されている。

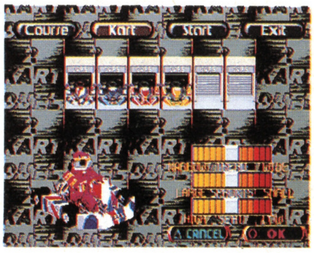
カートレースの面白さを体験できるこのゲームは、今回ユーザーの要望により2人対戦プレイが可能となった。また、カート独特のチューニング方法によって好みのセッティングで走ることができる。コースは全部で8つあり、グランプリモードでは3段階に別れたクラスをそれぞれの条件でクリアすると次に進める。8コースをすべて走破すると最後はセナとの一騎打ちが待っているのだ。

3つのコースをクリアせよ





➡3つのコースを各クラスの条件に従ってクリアしていくグランプリモード。それぞれのコースを覚え、その特徴をつかむことが勝利への近道だ。



⬅マシンの色は4種類、セッティングは3項目が調節できる。

視界は2種類



⬅カートの視界が体験できる、ドライバーズアイ。



➡コーナーの端、ギリギリまで攻めることができるのだ。



➡最初のクラスをクリアした。でも先は長そうだ。

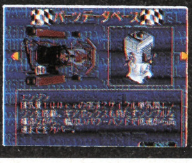
ワンポイント攻略

視界は、好みの別れる部分ではあるが、カートの特性を生かしてクイックリーなドライブをするならドライバーズアイの方が適しているようだ。クラス別のレースなので、マシン性能にはあまり差がないらしく、各コースごとにセッティングを見つけるか、好みのセッティングを見つけていくことが重要だ。コーナーはマシンをドリフトさせるか、コーナーの手前で少しスピードを落としてノンブレーキ、ノンアクセルで曲がるのが速い。

ゴールの先に彼が見たものは?
"音速の貴公子"の原点を知る

役にたちます データベース

ヤマハの協力によりカートのライセンス問題集、ヤマハSLカートのパーツデータ、全国のカートショップの情報が収録されている。




⬆セナの在りし日の写真やムービーも入っている。今となっては貴重なものだ。

REVIEW カートの魅力にとりつかれそう？　古澤　昌　7

今はなき音速の貴公子アイルトン・セナの冠がついたレースゲーム。このゲームみたいに超有名人の冠のついたゲームって、ほとんどがマニアックすぎておもしろくないんだけど、これはなかなか楽しめます。簡単過ぎず難しすぎずという絶妙のバランスが、タイム削りに命をかけるレースゲームフリークの心をゲットすること間違いなし！　それにレースでポイントを稼いでいかないと、次のコースが登場しないシステムになっているから、どんなことをしても入賞してやろうって気にさせてくれます。また、タイムを縮めるために必要なセッティングモードも、このゲームの重要なポイント。このセッティングを積み重ねていくことで、気分はもう本当のカートレーサー！　って感じ。このゲームでカート業界が活性化すれば、日本から未来のセナが登場する日も近いかもね。とにかくレースゲーム好きなら楽しめること間違いなしの作品。

REVIEW 最近はカートが流行ってるの？　さちんこ　5

セナって言ったら「F1」だけど、F1レーサーは幼少の頃は、だいたいカートをやってるって事でこのゲームなのね……（でもちょっと納得いかない…）。カートは、遊園地のゴーカートしかやった事ないんだけど、カートのエンジン音ってこんな音だったんだ。「ブイ～ン」と蚊の鳴くような（笑）感じ。でもねぇ、どの画面も見にくいね～。荒いんだな、全体的に。文字も目を細めて見てましたぞ。

レースはと言うと、一斉スタートじゃないし、アクセルはMAXから始まるんだね。GOに合わせてアクセル踏むんじゃないのが、なんだか不思議な感じがする。レース最中、私の目の前を走ってる奴が挑発して、私の神経逆なで状態。悔しいし、負けず嫌いなので頑張ってプレイするんだけど、1位にゃなれねぇ！　難しすぎるのか、はたまた私がヘタクソなだけなのか。カートだけに、なんだか地味～な感じだけど、カートファンにはいいのかもなぁ。

REVIEW 気がつけばエンドレスリトライ　尾和秀之　7

1周約30秒前後、長くても40秒ほどのコースを3周することによって勝敗を決するワケですが、いやはやなんともひとすじ縄ではいきません。まずマシンのセッティング、そして徹底的に磨き上げなければならないドライビングテクニック。両者ががっちりかみ合って、初めて勝利を手にできます。力まかせや近道はない、と断言できましょう。難しいからと言って放り出したくなる代物なのか、というと全然そんなことはないので御安心を。冒頭にも書いたように1レースの時間が短いので、リトライは苦になならんのですな。「なにくそ、なにくそ、なにくそ」とムキになっても結果が出るのが早いから、ひじょうにさっぱりした気持ちになれる、と。モータースポーツとはよく言ったもので、スポーツらしい"短距離全力疾走!!"的雰囲気が好きなひとはぜひ。それにしても「名フォーミュラレーサーはカートから」って言葉の意味がわかる気がしますよ。





➡プレイヤーが地球を攻める側という、変った設定も魅力。シールドなし、弾にあたれば即死の硬派シューティングだ。

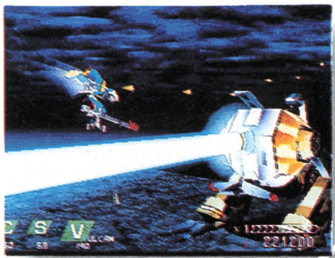
EINHÄNDER アインハンダー

PS	プレイステーション	シューティング
	スクウェア 11月20日発売	5800円
	CD-ROM コンビニ販売あり	

月の使者アインハンダー ゾードム軍を壊滅させろ

スクウェア初のポリゴンシューティングゲームとして期待されている『アインハンダー』がついに発売されるぞ。ポリゴンというと、3Dって印象があるけど、このゲームは横スクロールタイプのもの。敵が画面奥から襲ってきたり、ステージの途中で視点が斜めからのものに切り変わったりと、ポリゴンは演出面で生かされているのだ。

ちなみにタイトルにもなっている"アインハンダー"とは、プレイヤーが操作する戦闘機のあだ名。3タイプのアインハンダーを使いこなして、敵ゾードム軍を叩き潰せ!! 健闘をいのる!!





⬇緻密に作られた世界観も特徴の1つ。ホログラムのような広告が近未来の都市を演出。



⬆オープニングには美しいCGムービーが。極太のビームがアインハンダーを襲う!!

ボスの多彩な攻撃をかいくぐれ!!

ワンポイント攻略

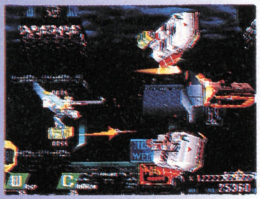
とにかく敵の出現パターン、攻撃パターンを覚えないとつらい。ミスするとそれまでに集めたガンポッドは全てなくなってしまうのでかなりきつい。ボスとの戦闘など、厳しい攻撃が連続して来る場面でも、攻撃の前には何らかの予兆があるので注意しよう。あと、ガンポッドを敵戦闘機から取るときは、敵が破壊されたことを確認してからとるように。爆風が出ているだけで、まだ当たり判定が残っている場合があるぞ。

3タイプのアインハンダー戦法にあった機体を選べ!!



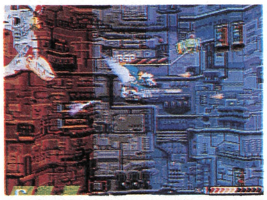
➡ガンポッドを自機上方にも装備できるMk.II

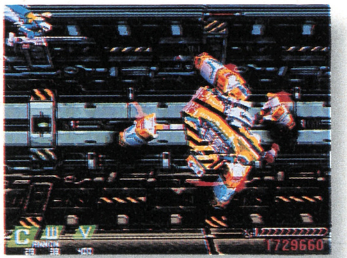




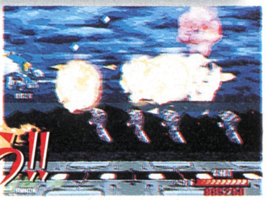
➡アストライアーはガンポッドを2個使用可能。

おすすめはガンポッドを3つ装備でき、状況に応じて使い分けられるエンディミオンMk.Ⅱ。Mk.Ⅲは初心者向きだ。









➡単発だが、装甲の薄い敵なら貫通する強烈なカノン。

ガンポッドを奪いとろう!!

REVIEW 復活パターンって、知ってますか? 李 龍一

『キングスナイト』以来のスクウェアシューティング。実は最初の印象、すげえ悪かったんですよ。遊びやすさを無視したグラフィックは弾も敵も見えにくく、使ってもちっとも気持ちよくない自機のショットとウェポン。序盤から突然死ばっかりの中ボス攻勢、時代遅れとも言える複雑なボタン操作とミス時の救済措置の無さなどで、もうかなりウンザリ。で、上だけ読むとかなり印象悪いんですが、ブツブツ文句言いながらでいいから2面までパターンを把握してクリアしてみて下さい。完全パターン組むしか道が見えなかったハズだった展開の中で、戦略性の広さが実感できるはずです。装備ゼロの状態から敵や武器のパターンを把握して復活する喜び。『グラディウス』や『沙羅曼蛇』を遊んでいた方、あの日夢見た光景が再び体験できますよ。やり込みに応じた嬉しいオマケもあるし、最終面あたりの展開は、もう「ありがとう!」の一言。即買い!

8

REVIEW 色々な所にこだわりを感じる〜う さちんこ

すごい奇麗だね、画面。スピード感もあるしさ。近未来的だけど、どこかに実際ありそうな繁華街とかハイウェイとかが、すごく楽しいですな。楽しいといえば、各ステージのボスキャラとの戦闘シーンを、少し斜めの角度から見せるところ。さすが次世代機ならではの見せ方だと思いやしたね。それに、敵キャラの武器を奪って、自分のオプション武器にしちゃったりいとか、敵キャラにアーマーがあったりとか、自分のプレイ評価がグラフで見れて、参考にできるとことかが、新鮮で良いのよね。あんまりシューティングをやらない私でも、素直に楽しかったもん。でもねぇ、ナニブン私は下手だからすぐにやられちゃうんだけど、その度に画面が切りかわるってのは、嫌だわな。やられてもすぐに次のが画面に出てくれると、テンポいいのに。他の部分でローディングが気にならんだけに、そこだけ妙に目立つ気がするんだな。

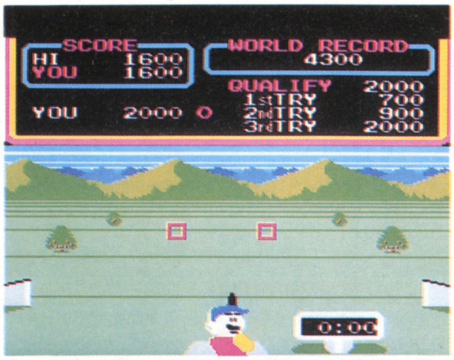
7

REVIEW 難易度は高いがシステムで楽しめる 小里浩一

ステージ構成やボスの出現パターンなんかは結構練られてる感じがするけど、夜の戦闘ステージだと敵の機体が確認しづらいとか、奥から移動する敵がどこで自機の攻撃できる軸に入ったかが弾を撃たないと確認できなかったり……とにかく演出を意識し過ぎた影響からか、敵に関しての明確なものが見えないのはプレイして嫌気がさすほどだ。そのせいか今までのシューティングと比較しても難易度が上がっているので、苦手な人達からすると結構ツライかも。だけど、武器を奪って使うシステムは戦略とか考える必要があるから面白い。ボス戦で下手な攻撃するとボスを暴走させるとか、壊した装甲によってボスの攻撃パターンが変化するシステムも、速攻や魅せ重視などパターンが選べるのはいい。デザインが気に入ったからガンポッドを3つ持てる機体を使ったけど速度を変える意味がない気がしたのは俺だけか? 面白いけど単純明解さを出して欲しかった。

7





➡どのゲームをとっても、移植はパーフェクト。自分が遊んでいるのがプレイステーションだということを忘れてしまう。

KONAMI ANTIQUES MSX COLLECTION コナミアンティークス™

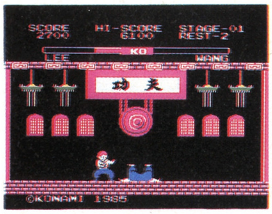
PS	プレイステーション	その他
	コナミ　11月20日発売　4800円	
	CD-ROM	

ゲームの歴史に触れる一瞬　ボクらの心は燃え上がる

かつて、ウィンドウズ95よりも先にソフトの統一規格を実現していたＭＳＸというパソコンがあったのをご存じだろうか？　良質なゲームも数多く作られており、なかでもコナミは、ＭＳＸの盛況を支える名作ゲームを多数輩出していた……。そんな作品の数々を一度に楽しめてしまうのがこのゲームだ。

収録作品は、シンプルで遊びやすいものばかり。ＭＳＸ版の雰囲気を完全再現するために、スクロールのガタつきや、色数の少なさまでも再現するという「こだわり」は脱帽モノ。初めて遊ぶ人もきっと楽しめるはずだ。

遊べる名作タイトル







➡収録されているのは、全10タイトル。あまりゲームに詳しくない人でも知っている『グラディウス』から、かなりのマニアでないと分からないであろう『モピレンジャー』まで、バラエティに富んだラインナップだ。

ワンポイント攻略

さすがに、コレクションものをワンポイント攻略するのは……ということではマズいので、『けっきょく南極大冒険』のアドバイスなどをひとつ。このゲームではアザラシにひっかかって、残り時間がすぐになくなってしまう。そのため、加速状態を維持していなければ、とても間に合わないよね？　しかし、加速しっぱなしだと、クレバス（氷の裂け目）が2つ続いているところで、必ず落ちてしまうのだ。こんな場合には減速も必要なので要注意。

コナミフリークは狂喜せよ！



あの"オットット"が帰って来た!!



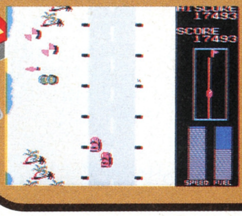
⬅いまさら説明不要、の『グラディウス』。



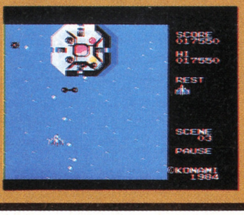
⬅操作は簡単、『コナミのボクシング』。



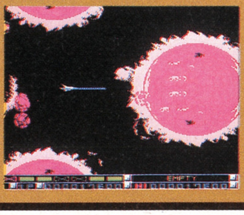
⬅知ってたらスゴイ！『モピレンジャー』。



⬅カウンターが楽しい『ロードファイター』。



⬅知る人ぞ知る名作、『スカイジャガー』。



⬅ＭＳＸオリジナルの『ゴーファーの野望』。

REVIEW　やっぱ単色でも嬉しいっすよ　李　龍一　6

ファンアイテムという意味合いでは、極論として『ときめきメモリアル増刊号』とかと大差ないです、このソフト。ＭＳＸのゲームか館林さんの特別画像かって感じ。このグラフィックとスクロールに「今どき」のゲーマーが食指を動かすとは思えませんし。そういう人は『パラッパ』とかやってて下さい（他意はない）。これ以降はマニアでないと読むの禁止。

コナミのＭＳＸゲームといえば、当時のゲーム小僧なら誰もがあこがれ、驚いたモンです。単色表示しかできないハードで出ていた驚異のグラフィック、他とは一線を画したゲームデザイン。末期の名作が収録されていないのは残念ですが、リメイクせずに当時そのまま、という理念は価格と今後のラインナップで確認させていただきます。ＰＳよりもＳＳフォーマットが合ってるんじゃないかとも思いますが、この路線を続けるのに必要な一定量以上のセールスに、俺と貴方は協力する義務がある……と思います。

REVIEW　懐かしゲーム大集合！でも知ってる？　合澤秀一　6

僕はＭＳＸのゲーム（特にオリジナルの『グラディウス』シリーズ）を遊んでみたいと長年思っていたので、大変嬉しい限りです。そして、念願かなって初プレイ！　……スクロールがカクカクしていてついていけない。いや、話には聞いていたので覚悟していたんだけど、慣れるまで結構時間がかかりそうです。スクロールをなめらかにしただけのモードもあると、よかったなぁ。それはさておき、今時こういったシリーズを出すというのは大英断なのでは。アーケードのコレクションものも、一応出てはいるんですけどね。『コナミのピンポン』なんかは、当時のコナミの創意工夫を再確認させられました。

で、ＭＳＸについて知識があるかどうかで、このゲームの評価はかなり変わっちゃいます。当時バリバリやり込んでいて、ＭＳＸを持ってないコアな人なら、満点のデキじゃないかしら。でもホントにコアなら、いまだにＭＳＸで遊んでいる気がするけど。

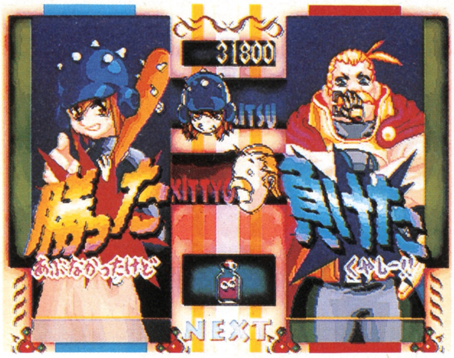
REVIEW　昔は十分満足だったんだよねぇ……　みきもとさい　6

この辺のゲームは、まさに僕のような年寄りゲーマーの腕の見せどころ。なにせ僕の自宅には、ＭＳＸ本体とこのソフトの元となった『ＭＳＸコレクション』があったりするのだ（ちょっと自慢）。まぁ、このソフトに収録されたゲームを実機でプレイできる人はそう多くはないだろうから、資料的意味合いを含めてもこのソフトの意義は大きい。

だけど、「ＭＳＸのゲームが、当時そのままの形でプレイステーションで楽しめる」ことにどれだけの魅力があるのだろうか？　実際問題、当時のパソコンの水準から見てもＭＳＸの性能はそう高いものではなかったし、それをそのままプレイステーションで再現するのはちょっともったいない。他社とは違った切り口からレトロゲーム市場に参入したアイデアは評価に値するけど、同時にプレイステーションの性能を生かした97年度版も収録して欲しかった。でも、年寄りには十分楽しめるっス。



➡「のに～ブロック」を消しまくって勝利をつかめ。個性的なキャラクターもたくさん登場してきて大バトルを繰り広げる。



伸縮対戦 It's a のに～！

PS	プレイステーション	アクションパズル
	TMF　11月20日発売	4800円
	CD-ROM	

のびてくっつく！新感覚パズルの登場だぞ！

「のに～ブロック」と呼ばれる五色の玉。それを「のに～」っと引き延ばして別の場所に移動させて3つ以上並べて消すというルールの新感覚なアクションパズル。それがこの『伸縮対戦 It's a のに～！』だ。

ゲームモードはロールプレイング風味の「すと～り～モード」に「たいせんモード」、あとはひとりであそぶ「えんどれすモード」といろいろあり、操作も簡単でみんなでワイワイ遊べるソフトとして重宝するだろう。とくに「すと～り～モード」はそこかしこにロールプレイングをパロった描写がでてきておもわずニヤッとしてしまうぞ。1人でも大勢でも十分楽しめるソフトだろう。

楽しい♥ストーリーモード



⬆ロールプレイング風味の「すと～り～モード」は対戦のあいだも飽きさせない。



➡ナゾの隕石で大変なことに。世界を救え！



⬅「のにんこバトル」に突入中。グーグー。

"6連のに～"だっ

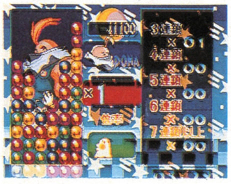


⬆このゲームの醍醐味はやっぱり連鎖だ。がんばれば自由に何連鎖もできるようになるぞ。

連鎖が決め手



➡連鎖に応じて得点も増えてやりがいアリ。



➡二人用でこつこつ連鎖の練習をしておこう。

必殺技を駆使しろ!!



⬆キャラにはそれぞれ属性というものがあり、それに応じた特別な並べ方で「のに～ブロック」を消すと必殺技が出せる。かなり強力だからマスターすべし。

美麗 オープニングデモ



⬅各キャラごとにチョーきれいなデモがある。



⬅個性的な相棒もそれぞれ仲間になるよ。

ワンポイント攻略

対戦などで勝利をつかむには必殺技が有効だ。しかし必殺技はたくさんのブロックを1度に移動させないといけないので大きなスキができやすい。そのうえブロックをのばしたままのところに敵の攻撃を受けるとブロックは元に戻ってしまうぞ。そこでふつうの連鎖で相手を攻撃しておいてそのスキを狙って必殺技を繰り出すと慣れていないうちでも決めやすいだろう。また必殺技と連鎖を組み合わせると強力な攻撃となるぞ。しっかり練習しておこう。

REVIEW タマタマを伸ばしてイイ気持ち♥　桃栗たき子　7

おんや～？　なんかタマタマをミニョ～ンって伸ばしたカタチが、空気が抜けるとブシューって飛んでく風船に似てなあい？　って、そんなことはどうでもいいんですけど、な～るほど。これはちょっと奥が深いパズルゲーですねぇ。見た目や操作方法はすっごく単純そうだけど、対戦でライバルには勝つためにはかなりのテクニックを使いますですよ。少しずつチマチマ消していくよりも、いっぱいミニョ～ンって伸ばしておいて一気に消した方が断然有利ですから、なんちゅうかフツーのパズルゲーよりも速攻で先を読む能力を備えつけないとマズイっていうか。つーか、このミニョ～ンって伸びる感覚が妙に気持ちよくって、おばさんクセになりそうなんですけど。どこへでも伸ばせるし、おジャマのタマタマも連鎖しやすいように落ちてくるから、知らないあいだにバリバリ消えてチョー爽快。そのかわり、タマタマをつかみそこねるとチョームカつきマス♥

REVIEW 気がつくと必殺技ばかりを狙っている自分が……　岩本義弘　6

『It's a のに～！』って何のゲーム？　と、思わず言いたくなるフシギなタイトル。そしてそれに負けないぐらい、フシギな（というより変な）ストーリー。ゲーム自体も画面写真を見ただけでは、どんなゲームかわからないと思います。実際にゲームを始めてみると最初はなかなかコツがつかめないですが、慣れてくるとクセになります。「のに～」を移動させる場所と、もといた場所。その両方を利用して連鎖を作るんですが、相手のスキをうかがって、できるだけ多くの「のに～」をのばして連鎖を作るという駆け引きが面白いです。特に必殺技が決まったときの気分は、パズルゲームの中でもトップレベルの爽快感。必殺技にこだわりすぎると負けちゃうけれど、気がつくといつの間にか必殺技を狙っている自分に気づきます。ストーリーモードはオープニングはいいし、イベントでの会話も楽しいけれど、RPG風味っていうのはちょっとムリがあるんじゃ……。

REVIEW オープニングCGサイコー　大堀　犬司　6

アイデアは面白いんだけど、なんせめんどくさい。掴んで、伸ばして、置いて、消す。この4つの連続動作のなかにサクサク感がないんだよなぁ。連鎖はかなり派手でも安易な感じがして、爽快感に結びついていない気がする。他の落ちゲーがただの左パンチだとすれば、これは昇竜拳っていえば伝わる？　決して面白くないわけじゃない。けど、かなり人を選んじゃうんじゃないかと思うわけです。ストーリーモードが唐突なのは、ボク的には全然ＯＫ。そうそう、実はこのゲームで一番のボクのお気に入りはストーリーモードで選べるキャラそれぞれのオープニングＣＧ。ちょっと鳥山アキラちっくなキャラが、かなり表情豊かに動いてるのがたまらなくて、夜明け前にそれぞれ３回は見たなあ。このキャラでこの表情の豊かさをキープしたままのアドベンチャーゲームとかメチャメチャしてみたいなあ。イメージとしては『マザー』のパロディみたいな？





➡ライバルキャラ同士での戦闘もある。相手を倒せば優位に立てるが、どうせだったら関係ないところで共倒れしないかしら。

ソウルマスター

PS	プレイステーション	その他
	光栄　11月20日発売　5800円	
	CD-ROM	

集めて育てろ目指すはソウルマスター！

ボードゲームの要素に育成ゲームのおもしろさを取り入れたゲームが登場するのだ。プレイヤーはフィールドの中でモンスターと戦い、倒したモンスターを仲間にしていく。モンスターは地、水、火、風の4つの特性に別れ、それぞれに得意、不得意の相手がいて戦闘では相手によって使い分ける必要があるのだ。

手に入れたモンスターは、ほかのモンスターと掛け合わせることでより強いモンスターに育てることができる。最終的な目標は、フィールドの中央にいるボスを倒すことだ。

基本はこの2つ



⬅プレイヤーの攻撃魔法。これもレベルアップするぞ。



⬅マッシュルームというモンスターだ。強いのかな？

ワンポイント攻略

4つの属性をジャンケンのように使い分けて戦うので、4種類のモンスターを均等に育てていかないと、後で苦しくなるから気を付けよう。敵のモンスターより優位にたてるモンスターをもっていないときは、ひとまず優劣の関係ないモンスターを召還するといい。攻撃力は期待できないが、敵の攻撃を受けてくれるのでプレイヤーはダメージを受けなくて済むのだ。また、途中で見つけた廃塔や廃城は積極的に「調査」しよう。割と有効なアイテムが見つかるぞ。

BATTLE



⬅⬇ポリゴンの戦闘シーンはコミカルで楽しい。

⬇ライバルキャラにボスを倒されてしまった！

先越された……

モンスターをPower Up



⬅モンスター同士をかけ合わせてモンスターを育てるのだ。



➡イベントが起きるとライバルキャラたちがいろんなアドバイスをくれる。

集めたモンスターはこんなヤツらだ!!

カニやキノコやハチ、カエル……



⬅けっこうたくさん集まったけど、どれもレベルの低いモンスターばかり、マスターへの道のりは遠いな。



➡モンスターは一匹づつ細かくチェックできる。ポリゴンなのでグリグリ動かすことも可能だ。

REVIEW カード系RPGって最近多くない？　古澤　昌

現在大ヒット中の「カルドセプト」にちょっと似た感じのゲーム。戦ったモンスターに勝利すると、そのモンスターを自分のモノとして使うことのできるシステムが、モンスター収集家のコレクター癖を刺激するかも？　そういう意味ではポケモン的要素も入っているのかもしれないね。集めたモンスターは一面限りしか使えないんだけど、後で出現するイベント（学院の中間試験）で活躍することになるのだ。この戦いは収集したモンスターをすべて使って戦うから、早くターゲットモンスターを倒すだけじゃなく、いかに強いレベルのモンスターを手にいれるかが勝負のカギになるぞ。言いかえれば、戦略性が高いシステムなので面ごとによ～く考えてクリアしていかないと後でツラくなってくるシステムということ。ポリゴンを使う必要性は感じられないのがちょっとマイナスだけど、なかなか楽しめる作りになっている点がグッドです。

6

REVIEW 自由に手に入れたカードを使えないのが残念　池原　圭

土地を自分のものにしながら、カードを手に入れ、自分をパワーアップしていくという基本的なシステムは、結構おもしろい。ゲーム的なバランスもよく取れていて安心感がある。ストーリー・モードも、各キャラクターごとにエピソードが用意されているから、かなり感情移入がしやすいので、ゲーム的に見ればかなりイイ線いっているカンジだ。

ただ、ちょっと言わせてもらえば、ひとつのエピソードで手に入れたカードを、次のエピソードで使えないのはちょっとツライ。キャラに思い入れができても、手に入れて育てたモンスターにはあんまり思い入れが沸かない。それに、期末テストに持ち越せるモンスターも1種類につき1匹なのも、そりゃないよってカンジだ。できれば、エピソードの合間にもモンスターの加工をさせてほしい。そうすれば、テストにあわせてモンスターを育てる楽しみも、もっと持てるんだけどなぁ。

6

REVIEW 駆け引きは重要だけれど、結局は運のよさ？　合澤秀一

いろんな駆け引きが楽しめるルールを盛り込んでいて楽しそう。まんべんなくレベルを上げておき戦闘に備えたい、でもマスの数には限りがあるのでレベル上げばかりにもかまけていられないし、ほかのプレイヤーが先にボスを倒してしまうかもしれないし……、どうしよう？　そんなノリです。なのに、戦闘では運の要素が強すぎる。カードの引きさえ強ければレベルが低いうちにボスを倒すこともできるので、これじゃあせっかくの駆け引きが生きてこない。なにも考えていないようなCPUの全属性レベル1キャラクターに負けてしまったのは、なにか釈然としないなぁ。戦闘を5ターンではなくどちらかが倒れるまで続けられるか、同じ属性のカードがダブって出てこないようにするとか、そういうシステムのほうがストレスなく遊べたと思うんだけど。あと、速攻でボスを倒したもの勝ちのルールでモンスターを集めるのも、けっこうジレンマだなぁ。

5





➡ダンス中の彼女をパチリ！なかなか上手く撮れたようで彼女も喜んでるぞ。たのむから付き合ってくれ〜！

まじかるで〜と ドキドキ告白大作戦

PS	プレイステーション	その他
	タイトー　11月20日発売　5800円	
	CD-ROM	

ゲームセンターで人気を集めたあの『まじかるで〜と』がお茶の間にやってくるのだ。

単なる美少女ゲーム？　とんでもない。プレイヤーは好きな女の子とデートするためにいろんなミニゲームに挑戦しなくてはならないのだ。ステージは春夏秋冬の4つ、デートの目的地に到着するまでには、さまざまなミニゲームが待ち構えている。女の子の態度はこのミニゲームの成績次第で徐々に変わってくるのだ。

目的地に着いたら記念撮影、これも構図やアングルによって女の子の反応が変わるぞ。これらすべての評価は冬のデートの終わりに告白という形で結果が出る。キミの彼女は振り向いてくれるかな？

ワンポイント攻略

季節がすすむにつれて、ステップアップに必要な星の数が増えていくので、必要な星の数が少なくてすむ、最初のうちにランクAを出してステップアップしておくと後で楽になる。会話イベントは季節ごとに1回づつ用意されているが、ここでの会話の内容もステップアップに関係してくるので、女の子の反応やしゃべり方に注意して女の子の機嫌を損ねないようにしよう。また、選んだ女の子によって遊べるミニゲームが多少違うので何度も挑戦してみよう。

好きな女の子のためならミニゲームの1つや2つや3つや4つぐらい……

彼女のためなら ミニ・ゲームだってなんのその!!



⬅輪の中をうまく飛べるか？『カモメ飛行紀』。



⬅瞬時に箱の数を数える『この箱なん個？』。



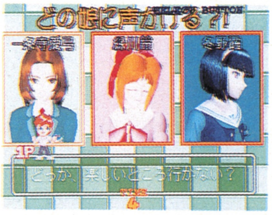
⬅一撃必殺、舌で倒せ『ケロケロファイター』。



⬅割と難しいぞ『ドッキングステーション』。



⬅ミニゲームの成績で彼女の心は揺れ動く。

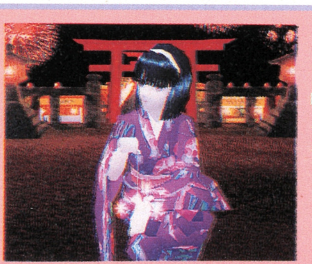


⬅3人の女の子がキミの誘いを待っているのだ。

キレイに撮ってね



⬅撮影時間はけっこう短いぞ。

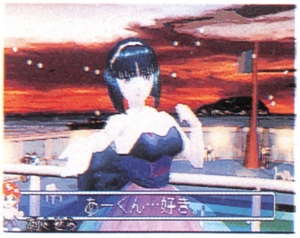


⬅なかなかイイ感じですな、顔がしっかり映ってる。

コレもゲームだ



⬅何気ない質問ばかりだがこれも評価の対象だ。



⬆ついに彼女のハートをゲット（死語）したぜ！　ちょー感激ですわ、はい。

REVIEW クレジットな愛　榎本真也

始めてすぐ気になったんだけど、ウリであろうポリゴンギャルの質感が甘い。顔は割と丹念に描かれているが、カラダの細部がよろしくない。ロード時間がやたら長く、しかも頻繁なのもたまんないよ。でも、まあミニゲームの結果次第で、だんだんこちらへの関心が高まってくるというシステムは良いね。

し・か・し。もともとアーケード用に制作されたこのゲームをコンシューマで遊ぶには、なんだか致命的な欠点を感じるんだよな。特にゲームはクレジットが無制限という点。アーケードでは、ある種クレジット＝お金がゲームバランスを支配するんだけど、特にこれはその傾向が強い（コンティニューするとミニゲームの難易度が下がる等）。それをまんま移植したんで、ズルズルとエンディングまでプレイヤーを連れていってしまう、なんか変なゲームバランスになっている。アーケードならコイン投入額＝征服欲の高まり、てな感じで燃えそうだけどね。

REVIEW 好みの分かれる意欲作、かな　新保輝之

このゲーム、美少女ゲームの部分と、いわゆるミニゲームの部分に分けられると思うんですよ。で、それぞれに思ったことがありまして。

まず、ポリゴン美少女ゲームって点なんすけど。やってみて思ったのが、ポリゴン美少女ってのもアリかな、と。なんか敬遠してたんすけど、認識を改めました。ただ、妙に個性が強いのがちょっと不自然な感じ。きゃぴきゃぴした鈴なんかはリアクションが分かりやすいので、一番違和感なくプレイできたように思います。でもそれは好みの問題かな。

それから、ミニゲーム部分。これはもっと種類があると嬉しいなぁ。中には『スピンマスター』みたいに独創的なゲームもあって、そこは評価できると思います。写真撮影シーンもまあまあの出来。

まわりの意見を見た感じでは結構好みの分かれるソフトのようです。それだけ意欲的なソフト、ってことなんじゃないでしょうか。

REVIEW きっとこれは、ギャルゲーじゃないと思う　みきもとさい

ゲームの目的は女の子とデートしてその娘の「ハートを射止める（死語）」ことなんだけど、その目的よりもミニゲームをクリアする方に集中してしまい、どうもギャルゲーという感じがしない。もちろん、「ギャルゲー」と呼ばれるゲームが嫌いな人もいるだろうから、そういう人にも十分楽しめるゲームだと言えるんじゃないかな。また、これも良い悪いの問題じゃないから評価しないけど、女の子が人間と言うより「フィギュア」っぽく感じてしまうのも、ギャルゲーらしくない点かも知れない。

気になった点は、ポリゴンの光源処理の問題なのか、女の子がアップになった時に等高線のようなグラデーションが出てしまうこと。また、ロード時間がやや長くそしてアクセスが多いことも気になった。まぁ、それに配慮してロード中にアイキャッチが用意されているから許せる範囲内。あとはPS版のオリジナル性をもっと出して欲しかった。

MAD PANIC COASTER

PS	プレイステーション	アクション
	博報堂　11月20日発売　4800円	
	CD-ROM	





➡ジェットコースターでステージを走り抜ける感覚は、かなりシビれる。難しいことは考えずに、この「快感」を楽しもう。

叩きつけるようなサウンドと猛烈なスピード感が激ヤバ!!

圧倒的なスピード感が気持ちいいノンストップアクションゲームが、あの博報堂からプレイステーションで登場だ。

ゲームは、主人公であるひと組の小学生カップルが、子供嫌いのマッドサイエンティスト・ジョーンズ博士に誘拐され、博士の発明したマシン「マッドパニックコースター」に乗せられるという設定。無事全ステージを走り抜ければ解放されるのだが、そんな設定がどこかにトンでしまうほど、超高速コースターでコース上を駆け抜けるエクスタシー度は高い。

ちょっぴりグロテスクなキャラクターと世界観も楽しい、注目の1作だぞ。

READY?



GO!!

➡ゲームスタート前の緊張感はかなりのもの。ジリジリとレールを上っていく感覚に、思わずお尻がムズムズしてしまう。上りきったあと、一気に下る瞬間に、このムズムズが吹っ飛ぶ感じが気持ちいいのだ。

ワンポイント攻略



➡コースは途中で切れていることも。ジャンプで回避!



➡高所からの急降下はかなりコワい。脱線しないように。



➡コースを塞ぐ敵には要注意。砲弾を撃って排除せよ。

とにかく何も考えずに遊ぶのが、このゲームの正しい遊び方のような気はするのだが、実際のところコツをつかむまでは、あまりの速さに、まともに1周回ることすらできないはず。そのぐらいのスピード感がこのゲームにはあるのだ。対策として、まず覚えておきたいのは、このゲームではレール端での「粘り」が効くってこと。「絶対落ちる!」と思っても、十字キーをレール側に入れれば、結構残れるものなので、あきらめないようにしよう。

行きつく先は…



天国?

⬅3周を無事に走り抜けばコースクリア。しかし、ステージクリアは3コースクリアする必要がある。

OR

地獄?



➡狭いレールの上を超高速で駆け抜けるため、転落なんて事態はあたりまえ。感覚を研ぎ澄ませ!!

MUSIC



いやまあ、とにかく一度聞いてみてください!

⬆このゲームの最大の魅力のひとつと言える「音楽」だ。スピード感溢れる音楽は気分を盛り上げてくれる。

REVIEW 本物のコースター感覚にはビックリ　小里浩一　5

ゲームの雰囲気がマッドという単語にピッタリ当てハマる。ロック全開なBGMは嫌が応にも意識を高揚させられるし、走り出してからの感覚がジェットコースターそのもの！　慣れるまではパニックの連続だ。チョットしたカーブでも脱線したり、敵が進路にいても焦って爆弾を投げ飛ばせなかったりでとにかく走るスピードが速いのだ。勝手に動いていくジェットコースターを操作するのどれだけ難しいか痛感したよ。スピード重視のゲームだが意外にも点数稼ぎが熱く、急降下するところでジャンプして着地に成功するとボーナスが入ったりするのは考えてあっていい。だが、マッドな雰囲気を醸し出しているもう一つの要素のグラフィックが……。趣味があるとしても画面の荒さが手伝って古さしか感じない。それに、レースゲームみたいに友達と競えないから飽きるのも時間の問題。最近のゲームってワンポイントさえ押さえとけば売れると思ってるのか？

REVIEW クレイジーなデザインがカッコE!　桃栗たき子　6

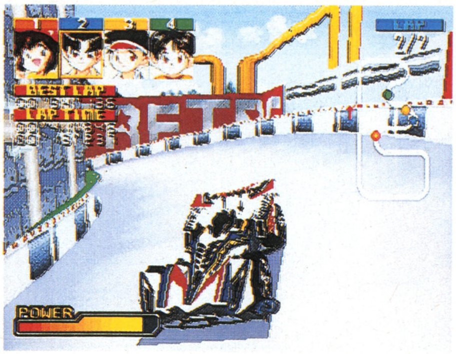
うおっ!?　名前の通り、マジでマッドネ～スなゲームだよん。あまりにファンキーなもんだから、ゲームをスタートした直後は「こりゃ絶対に洋ゲーだわね」と思い込んでしまいました。アメリカンテイストなグロかわいいセンスがベリベリグッド！　コースターの速度に合わせたスピード感のある音楽もとてもヨイです。欲を言わせてもらえばコースターに乗っかってる男の子&女の子も、もっともっとクレイジー風に描いていただきたかったデース。操作が簡単だから誰にでも楽しめるけど、ゲームとしてはちょっぴり奥が浅すぎる気がします。ひと昔前だったらこの内容でもオッケーだと思うけど、今となっちゃあミニゲーム的なノリがするんですよね。実際、ニンテンドウ64の『マリオ』なんかにも、ミニゲーム扱いで氷の上を滑るゲームがあったワケですし～。でもまあ、そのへんを考慮して4800円とお値段が安く設定されてるのかもしれませんけどネ。

REVIEW スピード感と豪快さが印象的　野崎平路　6

見た目も操作感覚も、とにかく豪快！　乗り物の操作なんて、コース上の走行を維持できるように、左右に入れてやればいいだけ。スピード感に優れたゲームなので、そんな大ざっぱな操作がかえってよかったりする。というのも、あまり細かいことを気にしないでいられるからこそ、スピード感からくる爽快感をじっくり堪能できるのだ。確かに、しのぎを削るような緻密な操作からくる緊張感は皆無に等しい。でも、緊張感とはまた違うけど、緊迫感はこのゲームにもある。コーナーなどでコース上をギリギリ走行することになれば、いかにも危なそうに見えるため、操作自体は大ざっぱでありながらも緊迫感も味わえる。また、豪快さのせいか、グラフィックのせいか、いい意味でバカバカしい一面がある。そのため、遊んでみるとなぜか笑ってしまい、基本的には1人で遊ぶものでありながらも、数人いた方が盛り上がるのではないかとも思えた。







➡コースを激走するミニ四駆。レースシーンでは正面からや敵からなど6パターンの視点で楽しむことができるぞ。

PS	プレイステーション	シミュレーション
	ジャレコ　11月20日発売　5800円	
	CD-ROM　コンビニ販売あり	

キミはミニ四レーサーのトップに立てるか!?

マンガやアニメで大人気の「爆走兄弟レッツ&ゴー!!」がゲームになってついに登場だぞ。プレイヤーは偶然の出会いからTRFビクトリーズの一員となる。そしてビクトリーズをワールドグランプリ優勝に導くのだ。

ゲームシステムはマシンをうまくセッティングしレースを勝ち抜いていくというもの。もちろんそのセッティングは奥が深いぞ。ミニ四駆は26台以上、実在のパーツに加えてゲームオリジナルパーツもたくさん登場するからキミだけのマシンを作ることが可能だ。またキャラの声や必殺走行もアニメそのままという点も大きな魅力だ。さらにはメモリーカードを使っての対戦もできるので本当にミニ四駆レースをしているようだ。



➡雪道や海岸など特徴のあるコースばかり。しっかり把握しよう。

⬅26台以上のマシンが選べるぞ。

⬅セッティングは重要だ。よーく考えよう。



➡まずは街角レースで自分の実力を試してみよう。

⬅4人の火花が散るレース前。街角レースだからといって気を抜いているとやられるぞ。

⬅レースに勝つとパーツがもらえるんだ。



⬇プレイヤーは女の子も選べるようになっているぞ。

⬆ビクトリーズの星馬豪との出会いがキミの運命を変える。

ワンポイント攻略

レースで重要なのはセッティングと必殺技の使いどころ。両方とも使いこなせば勝利へのカギとなってくれるハズだ。まずはセッティング。直線コースでは直進性と加速で勝負などコースの特性を把握しよう。しかしあまりパーツをつけすぎると逆効果なので適度なバランスを見極めることも大切だぞ。つぎに必殺技だが、アニメやマンガを見てその効果（カーブで有効など）を調べてみるというのもいいかも。必殺技の特徴をつかむことが大切だぞ。

REVIEW ミニ四駆は知らないけど楽しい!　古澤　昌

一時期同年代（30前後）でもハヤったミニ四駆。その波に乗り遅れて結局やらなかったけど、このゲームはそんな人でも楽しめる作りになっているのがいいよね。テレビで放映されている「レッツ&ゴー」のキャラクターといっしょに戦えるっていうのもファンにとっては燃える設定でグーっす。ゲームもストーリーシーンとレースシーンのバランスがうまく構成されていて、作り手側の力量の高さが感じとれます。レースシーンも普通のレースゲーと同じ視点で行われているのが、ミニ四駆未経験者でも違和感なくプレイできる秘密なのかもしれないね。今までは未知のジャンルのゲームを避けていたけど、こんな風に作ってくれたら購入意欲もわいてくるってモノ。本当の意味でのミニ四駆フリークが楽しめるかどうかはわからないけど、未体験の人にはオススメ。特にミニ四駆をしたいんだけど、二の足を踏んでいた人はこれを機にチャレンジしてみよう！

REVIEW ミニ四駆とアニメの烈&豪好きなら買い!　池原　圭

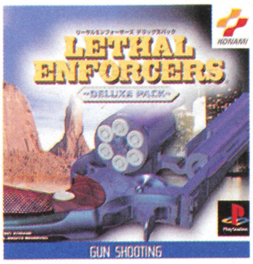
言ってしまえば、アニメの「レッツ&ゴー!!」世界に、自分も入っていけるというゲーム。街レースとイベントレースを繰り返しながら、WGPに烈&豪兄弟とともに参加することができるというシナリオモードの設定は、ファンにはたまらない。

自分でもマシンを持ってて、アニメも見てるだけに、思わずハマってしまいました。

基本的にパーツを手に入れて、調整を繰り返せば、レース中はマシンを操作しなくて良いので、フツーのレースゲームが苦手な人でも十分に楽しめる。さらに、シナリオモードだとアニメでお馴染みの必殺技を出せるのでレース中に飽きることがないっていうのもナイス。もちろん、純粋にレースゲームが好きな人も楽しめるように、ミニ四駆を操作するモードもあるけど、こっちには必殺技がない。ちょっと残念なのは、グレードアップパーツが自由に買えずに、街角レースの賞品だけということくらいだ。

REVIEW ビギナーに超オススメのミニ四駆ゲー　桃栗たき子

ミニ四駆っていったら今まではゲームボーイのソフトがほとんどだったけど、これはプレイステーションのソフトだからクオリティーが高いのは当然ね。しかも原作がコロコロの人気マンガときた。もうそれだけでお子さまのハートをガッチリつかんで離しませんってカンジよね。ファンにとっては『レッツ&ゴー』の世界に自分が参加できるってだけでも、盆と正月がいっぺんに来たような騒ぎなんじゃないでしょーか。ゲーム内容もじつに親切な作りになってると思います。各パーツの説明を読めばだいたいどんなコースに向いてる部品なのかがわかるから、あたしのようなビギナーでもセッティングが超楽チン。ミニ四駆を始めたばかりで、なかなか友達のマシンに勝てないってお子さまには大変勉強になるんじゃないかな。それに4人で対戦もできちゃうし〜、ふつうのレースゲームみたく自分で操作することもできるから、なんだかお得な気持ちになれますヨ。





➡銀行や地下鉄、チャイナタウンなどステージの種類も多い。そのステージに合った人間が登場し襲いかかってくる。

LETHAL ENFORCERS
―DELUXE PACK―

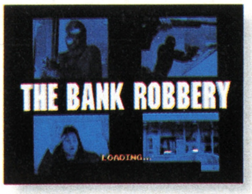
PS	プレイステーション	ガンシューティング
	コナミ　11月20日発売　5800円	
	CD-ROM　特製コントローラー対応	

あの名作が再び！

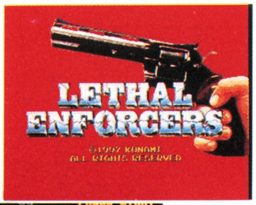
あの業務用ガンシューティングゲームの名作がプレイステーションで蘇る！しかも、今回は『リーサルエンフォーサーズ』『リーサルエンフォーサーズⅡ』の豪華2本収録。その昔、アーケードで燃えた人も今回初めてプレイする人も楽しめること間違いなし。

今回のプレイステーション版では「デジタイズドグラフィックス」を採用し、業務用版よりも美しい画面を実現。もちろん友達との2P同時プレイも可能だ。

また、プレイステーション標準コントローラでもプレイできるが、ゲームセンターのような臨場感溢れるプレイを望むのなら、ぜひとも特製コントローラ『ハイパーブラスター』でプレイしてほしい。ゲームセンターの興奮が味わえるぞ。



⬅狙われた銀行。凶悪な銀行強盗から市民達を守れ。







⬅好きなステージを選べるが、まずはトレーニングで腕を磨こう。

ワンポイント攻略

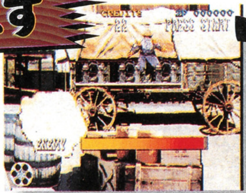
基本中の基本だが、ハイパーブラスターでプレイするときはきちんと照準調整をしよう。その時、できるだけ画面の正面で調整するように心がけよう。斜めだと微妙にズレてしまうぞ。それから、ゲームを開始するときは照準調整を行ったときと同じ距離でプレイすること。これで狙いはバッチリのはず。あとはアイテムだが、これは画面中の破壊できるオブジェの中に隠されていることもあるので、あやしいオブジェはとりあえず撃ってみること。

Ⅰ Ⅱ 両方で遊べます



➡前作とは異なり、ウエスタン風のステージが多い。まるで映画のようだ。





⬆酒場で待ちかまえている3人組。この後、どうなるのか？



⬆➡馬車に乗りながらも襲いかかってくる敵共を蹴散らせ！

Gunがすべてだ！



⬆➡弾を撃ちきったら『RELOAD』と表示されるので画面外を撃って弾丸を補充。アイテムを拾うにはアイテムに弾を命中させればOK。また、敵が投げてくるダイナマイト、ナイフなどは撃ち落とせる。

REVIEW　ハードの限界にも注意して　新保輝之

1の方はゲーセンでかなりやりましたなぁ。でもやっぱりちょっと古いソフトだから、演出の点で一抹の寂しさはぬぐえませんね。出てくるキャラクターが結構小さくって、編集部のテレビの小ささが身に染みました。ゲーセンでも画面が大きいガンシューティングは、その分銃の振りが大きくなって体力勝負になりがち。画面が小さいと、今度は的が小さくなって、狙いの正確さの勝負になるわけですよ。このソフトも、家のテレビのサイズや間取りを考慮して、納得の上でどうぞ。ちなみに、ゲームそのものは比較的タイトな判定をしてきますから、狙いの正確な人向けの内容だと思います。ちょっと大き目の画面の方がいいかもしれませんな。

1発で死なない敵もいたりして、なかなか難易度は高いっす。敵の出現パターンを覚えるだけでも苦労します。『2』はちょっと難しすぎる気もしましたが、1回100円てわけじゃないからまあいいか。

REVIEW　銃撃戦の楽しさはあるが工夫はない　小里浩一

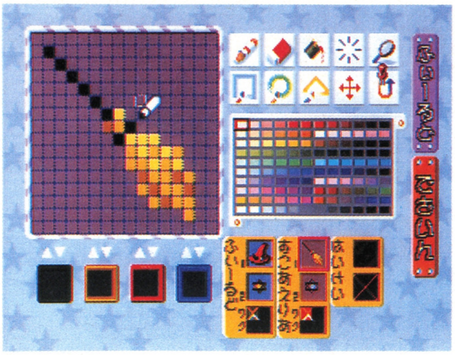
犯罪組織と闘うか、開拓時代のガンマン達と闘うか……とりあえずリーサル2種類が楽しめるのは美味しいね。このシリーズは結構好きで、ゲーセンで稼動していた当時、かなりプレイした気がするけどポリゴンで構成された最近のガンシューと比較しても銃撃戦の楽しさは変わらないし。だが、スプライトで構成された画面だと、背景とキャラが重なって確認できないとかグラフィックで標準が出てこないから敵を狙うのが厳しかったりと、プレイしていてツラくなってくる要素も多いんだよな。敵キャラの動きは簡素だし、出現パターンを繰り返して使っているだけなのは臨場感がない。最近のガンシューの基礎要素になっている「リロードシステム」も当時なら画期的だったけど……早撃ちの要素などが熱いのもガンシューでは当然のことだし、オプションの要素とかもありきたりなモノ。移植モノだから工夫する必要があるのでは？　見劣りばかりが目立つね。

REVIEW　アメリカンフィーリング　榎本真也

しかし、このゲーム、ナムコのガンコントローラ使えないんだね。すでに、『タイムクライシス』持ってるオレとかには、面倒だね。2つもいらないから、ガンコン。ソニーには、もうちょっとユーザーを考えて規格を作って欲しいな（やや傲慢）。

まあ、いわゆる新作と比べちゃいけないとは思うんだが、やっぱり古くさく見えるなあ。いやね、例えば、『サラマンダーデラックスパック』とかの同社の復刻に較べてもさ。最近ガンシューティングの主流がグリグリと人間くさいポリゴンになっているから、実写が相当クラシックに感じちゃうのかな。

操作性は意外に悪くないし、ちゃんと独特の個性を持っているとこは好感。匂うんだよ、アメリカンな匂いがプンプンと。割と大まかなアタリ判定はもちろんのこと、敵のリアクションや登場武器とかに。1が『ダーティハリー』2が『夕日のガンマン』ってなイメージか。それなりの味は今でもあるね。

➡ステージや敵キャラのグラフィックはすべてドットで構成されている。これなら初心者でも簡単にデザインできるよね。

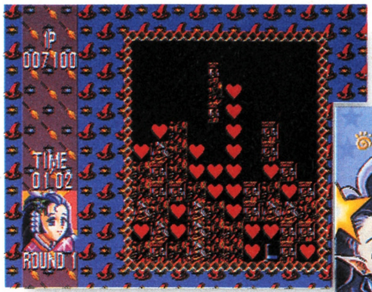
落ちゲー・デザイナー 作ってポン!

SS	プレイステーション	その他
	パックインソフト	11月20日発売 5800円
	CD-ROM	

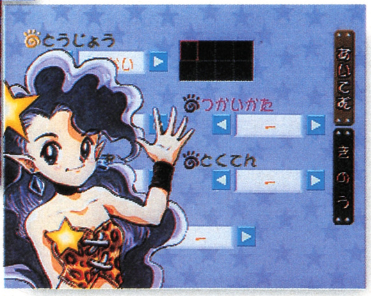
オリジナル作品がお手軽に作れるぞ!!

これまでもシューティングやロールプレイングなどを作成するものはあったけど、今回登場したこの『落ちゲー・デザイナー』はタイトル通り、なんと落ちゲーを作れちゃうソフトなのだ。

主なモードは下に紹介したふたつ。「でざいなー」はこのゲームのメインモードで、オリジナルのゲームを作ったり、サンプルゲームを作り替えたりできる。「くいっくめーかー」は質問に答えることで、ゲームのシステムを設定していく楽チンモードだ。その他、ルーレットを回してゲームの要素を決める「るーれっとましん」や6種類の落ちゲーが用意されている「さんぷるげーむ」などがあるぞ。



⬆あらかじめ収録されているサンプルゲームは全部で6本。これらをロードして自分なりにアレンジを加えれば簡単にオリジナル落ちゲーのでき上がりだ。



⬇プレイヤーにいろいろな事を教えてくれるエルファのキャラデザインは『プリンセスメーカー』の赤井孝美、声はアスカ・ラングレーの宮村優子だぞ。

ワンポイント攻略

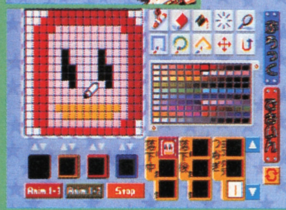
いくらゲーム作成ツールがあったとしても、いきなり何もないところからオリジナルゲームを作るのはかなり大変。まずは質問に答えるだけでゲームができる「くいっくめーかー」モードを利用したり収録されているサンプルゲームを雛形としてスタートするのがいいだろう。これらのゲームをロードすれば「でざいなー」モードでアレンジを加えることが可能。そこで少しずつ改良を施してオリジナリティを出していけば良いと思うぞ。

でざいなー ～じっくり作り込みたい人向け～

キャラデザインをしたり、ブロックを消すルールなど、細かいシステムを自分で設定できるモードだ。



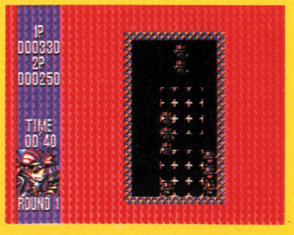
⬆取りあえずタイトル画面を作ってみた。オリジナリティ溢れるよね。

⬅パーツのデザインやゲームシステムを構築することが可能。

くいっくめーかー ～根気のない人でも大丈夫～

いくつかの質問に答えていくことで、自動的にゲームが完成する初心者向けモードだ。楽チンでうれしいね。



⬆じゃーん。簡単にオリジナルゲームが作れちゃったぞ。バンザ～イ。




⬅⬇エルファの質問に答えていくだけで、落ちゲーが完成する。

REVIEW アイデアが浮かばなくて悔しいよん! 桃栗たき子 6

またまたクリエイチブなゲームが登場するんですね～。しかも今回登場したのは、なんと落ちゲーときてるからガガ～ン! って感じです。ていうか、ワタクシは頭が悪いただのクソアマですのでよくわかりませんが、落ちゲーを自分で作ってもあんまし楽しくないんじゃないかしら～? とか思っちゃうのね。基本的に『RPGツクール』をはじめとするクリエイチブ系のゲームは大好きなんだけど、どうも落ちゲーに対してはおもしろさを見いだせないのです。RPGの物語なら考えつくけど、落ちゲーのアイデアはぜんぜん浮かばないの。それはきっと、あらゆるシステムの落ちゲーが世の中に散乱してるからだと思うんですけどね。こんなワタクシにとっては、女の子の質問に答えるだけでオリジナルのゲームが作れる"くいっくめーかー"がとても便利でした。でも説明してくれるのはヨイんですけど、ほどほどにしてくれないとしつこくってイヤーンなキモチ。

REVIEW ゲームデザイナーって難しいよね 古澤 昌 5

RPGツクールの落ちゲー版ともいえるのが、このソフト。キャラクターデザインに『プリンセスメーカー』などで有名な赤井孝美をナレーターとしてエヴァのアスカ役で人気爆発中の宮村優子を起用しているから話題性は抜群。ゲームに用意されている落ちモノのパーツやルールを複合していくことによって、自分オリジナルのゲームが作れるので、ゲームデザイナーを目指す若者にはウケるかも?

落ちゲーを作る過程で、赤井氏の描くキャラクターとみやむーの声が何をしたらいいのか、説明してくれるので初回プレイの時にはわかりやすくてグッド。でも、2回目以降にプレイするときは、すべて分かりきっているコトなので、オプションでメッセージのキャンセルができるのは良いよね。ロード時間も早く、担当プログラマーの腕の良さが窺われる作品に好感がもてる。でも、ゲームデザイナーって簡単になれる職業じゃないけどね。

REVIEW お手軽だけど、思い通りに作るのは激ムズ 池原 圭 6

プリメでお馴染みの赤井キャラがカワイイし、宮むーの声もキまってて、全体的にはかなりイイ雰囲気。サンプルゲームも結構遊べる。

でも、肝心のオリジナルゲームを作る部分は、かなり難物。まぁ、落ちゲーとはいえカンタンに作れるってモンじゃないのはわかるんだけど。基本的に文字でルールを把握するのはキツい。もちろん、テストすることもできるけど、かなりの試行錯誤が必要だ。やっぱり、落ちゲーが単に好きってだけじゃゲームを作れるってワケにはいかないと実感させられる。操作自体はカンタンなんだけどねぇ。一番始めに作ったゲームは、自分で設定したルールをまともに把握する暇も無くゲームオーバー。いきなりスタッフロールを見せられるハメに……。まずは、サンプル・ゲームをいじり倒すところから始めるのが無難なようだ。あと、ルーレットで作ると良くわかんないゲームができて、別の意味で楽しめるかも。

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！2

SS	プレイステーション	シミュレーション
	セガ　11月20日発売　5800円	
	CD-ROM	





➡試合中のグラフィックは前作からの大きな変更点。格段にきれいになったほか、選手名を表示させることも可能となった。

新要素盛りだくさん!! あの人気ゲームの続編登場

Jリーグのクラブを設立して経営から監督としてクラブの指揮を取るまで、実際のクラブ経営をリアルにシミュレートしたことで好評だった人気作の続編がいよいよ登場。今回は基本的なシステムこそ前作を引き継いでいるものの、新たにいろいろな要素が追加されているのだ。ゲーム開始時、プレイヤーのクラブはJFLからスタートし、Jリーグへの昇格を目指したり、試合ごとの選手評価点という概念やホームタウンへの投資など、より現実的な内容となっているのだ。



⬅サポーターズクラブではファンによる選手の人気投票が催されていたり、監督やクラブへの意見などが分かるのだ。



➡『2』では試合後に各選手の働きが評価点として数字で示されることに。働きの低い選手は能力や人間関係に問題が?

エディット選手を作れ！



⬆外見や特徴を細かく設定可能なエディット選手。思い入れたっぷりに作りたいね。

ワンポイント攻略

今回からチームの総合力がオフェンスやディフェンス、タクティクス、スタミナ、システムという5つの項目で表されるようになったので、どの位練習の成果が反映されるのか分かりやすくなっているのだ。また、まだ断言はできないのだが、ゲーム開始直後は基礎練習でランニングを多く実行した方が良いという報告がある。初期メンバーはあまりスタミナがなく、前後半フルに戦える選手が数多くいないので、まずはスタミナをつけるのが得策なのか。

選手育成はじっくり慎重に

選手個人の能力を上げるのはもちろん、戦術や戦略を徹底させねばチーム力強化は望めないぞ。でもまずはランニングなどで基礎体力をつけるのが先決かもね。



⬆基本システムは前作のままだが、新しい項目がいくつか追加された。



⬅将来性のある選手は留学も効果的。

計画を立ててチームを運営しよう

試合に勝つのも重要だが、マネジメントをきっちりしないとクラブ経営は成り立たない。ゲーム開始直後は無駄な支出を減らすように努めるのが賢明だぞ。



⬆施設改善は効果的だが費用がかさむ。お金に余裕がないと苦しいね。



⬅収支報告はしっかりチェックだ。

REVIEW SS持ってなくても、買って遊べ　大堀犬司

前作でもチョー萌え萌えだったボクとしては、このグラフィックの向上がなんとっつっても嬉しいったら。試合見てて楽しい→勝率上がる、といいことづくめ。細かい変更点の詳細などは、以前の本誌連載で紹介しちゃってるから省くとして、とにかくこの1点だけである意味充分だからなあ。見た試合でのPK戦は4戦4勝なんだけど、試合結果だけだと2戦2敗だったりするのはオカルト？　ま、とにかく以前からの『サカつく』ファンはなんとしても手に入れて遊んで欲しい。単にサッカーチームを運営していくだけでなく、ホームにした地域の発展に尽くしたり、やることが膨大にあって、ひょっとして初心者には一瞬敷居の高さを感じさせるかもしれない。が、それもこれもJリーグ1年目を乗り越えればすべて解消できるレベルだ。『ダビスタ』が「新しい競馬ファンを作った」ソフトなら、『サカつく』は「本当のサッカーファンを作る」ソフトなのだ。

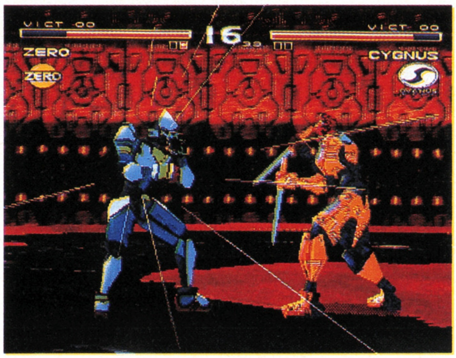
REVIEW サターンを持っていない人はスグに買いましょう　岩本義弘

日本代表のW杯出場の可能性が残って本当に良かったです。韓国に2-0で勝ったときは、興奮で身震いしました。ぜひとも3位決定戦に勝って、フランス行きを決めて欲しいです。がんばれニッポン！　前置きが長くなってしまったが、ボクは『サカつく』は前作からの大ファンです。だから続編の発売をずっと心待ちにしていました。その期待に『2』は見事に応えてくれました。前作をプレイして不満だった点は、すべて改善されていると言っていいでしょう。開発者の人たちの努力に感謝します。まず1番の改善点は試合中の画面です。前作では動きが遅く、パターンも少ないので、正直、見るに耐えないモノでしたが、今回はとてもスムーズで見ていて楽しめます。また選手エディットなどの新機能も、かなりハマれる要素でしょう。これ1本で1年以上は遊べます。サターンを持っていない人もセットで買いましょう。それだけの価値のあるソフトです。

REVIEW またもや眠れぬ日々がやってくる　古澤　昌

『1』を死ぬほどやりこんで、『2』の発売を心待ちにしていたんだけど、期待以上のデキに感服！　前作で気になった点（PK・FKが直接入らないなど）はすべて解消されているし、オリジナル選手作成や代表システムの導入など、新要素も盛りだくさん！『サカつく』ファンの心をビンビンに刺激する作りになっているのが嬉しいよね。ちなみにサッカーという競技は嫌いなんだけど、延々とプレイできて育成シミュレーションユーザーの心をくすぐりまくる『サカつく』シリーズにはやられたって感じ。こんなに面倒くさい（作る側が）システムを作ったセガのスタッフに拍手！　って感じっす。とにかく期待を裏切らないデキなので、必ず発売日にゲットしよう。また、『1』をやっていないユーザーにもぜひプレイしてほしい作品だぞ。
次は『NBAチームをつくろう！』を作ってくれませんか？　セガさん。





➡攻撃力が増すアブノーマルモード発動!! 相手の装甲をバリバリ剥がしていくのも、このシリーズの楽しみの1つだ。



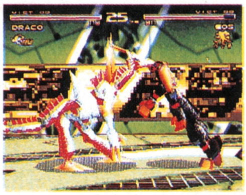
SS	セガサターン	アクション
	ズーム　11月20日発売　5800円	
	CD-ROM	

プログラムたちが大暴れサイバー格闘第4弾!!

コンピューターネットワーク内で攻性プログラム同士が闘うという、異色の世界観で人気のポリゴン格闘ゲーム『ゼロディバイド』。今回紹介するのは、そのシリーズ4作目に当たる『ゼロディバイド-THE FINAL CONFLICT-』だ。

このシリーズの1番の特徴とも言えるのが、勝負を分けるシステム、リングアウト。普通、リングから脚が出てしまえばそれで終わりだけど、このシリーズでは遠くに吹っ飛ばされるような攻撃を食らわなければ、床の端にぶら下がって回避することが可能。この"ぶら下がる"という動作が闘いの緊張感を増すのだ。





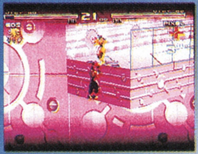
➡ドラゴン型のプログラムも。相手の頭を加えて思いっきり叩き付ける!!



➡この作品以前にでたシリーズの物語を収録しているストーリーモード。

プログラムたちがネットワークの中で衝突する!

リング内から落ちてもあきらめるのは早い!!





➡ふー、あぶねえ。でもこの後が大事。



➡吹っ飛ばされると回避はできない。

リングアウトを回避することはできるが、掴まっているだけでは攻撃を受けてしまう。横に動いたり、飛び上がるなど工夫をしよう。



➡遠距離から銃で攻撃!! 当たれば相手を転倒させられる。



⬅壁を利用して攻撃できる、忍者のようなCYGNUS。



相手の装甲をブッとばせ!!

ワンポイント攻略

人型、ドラゴン型、はたまたなんだか分からない昆虫型（？）などキャラクターの体型もさまざま。人型の攻撃方法は、まあ予測がつくとしても他のものは慣れないとなかなか見切ることは難しい。すべてのキャラクターを使って、攻撃を覚えてしまおう。あと、いくらリングアウトを回避する手段があるといっても、毎回追い込まれていたのではやっぱりマズい。画面奥や手前に移動できる軸移動を使ってリングでの立ち位置を考えよう。

REVIEW 正当な意味でのVFリスペクト　李 龍一

7

中身を見ずにメーカー買いして安心なブランドというかレーベルのひとつがズームです。サターン参入の吉報、もっと騒がれてもイイと思うんですけど……。ポリゴン格闘ゲームという「中身」に関して触れる前に、過剰なまでのファンサービスは相変わらず。ストーリーセンスもオマケもネコも抜群です。人間でないもの同士で格闘、となるとユーザーに違和感を与えないためのセンス一本勝負になりますが、全世界のネットワーカーが見守る中で勝負、なんてなかなか思いつかないでしょ。

中身は、初代のPS版からの流れを残しつつ、長所を伸ばして短所を削ってあります。根本のシステムが『バーチャ』なのは、今の時流を考えたら、逆に門戸開放になっていいんじゃないでしょうか。ここんとこボタンガードの感覚を忘れていた俺は、コンピュータの押しの強さにちょっと戸惑い。もっと注目されてしかるべきゲーム。

REVIEW キャラがいい動きしてますな　さちんこ

7

一番最初に画面を見た時は、原色バリバリで目がとても痛かったよ。チカチカするっていうんかな？ それこそ○○名人の「ゲームは一日一時間！」って感じだぞ。それに加えてキャラ選択画面とステージ選択画面が、ちょっと見づらいのが難点かね。キャラのグラフィックも、もう少し奇麗だったらもっと良かったんだけど……。

それにしても、切れの良い動きが気に入っちゃったわ。それぞれ個性が全然違うので、戦ってて楽しいねぇ。最近の格闘ゲームってさ、どれもやっぱりどこかで見たような技になっちゃうんだよね。キャラが人間な限り、それはしょうがない事かも知れないけどさ。でもこのゲームは、技がかなりオリジナルなうえにキャラの表面がダメージによって壊れる所が違う！ それと、普通ならリングアウトだけなのに、ギリギリ落ちずにぶら下がったりする所とか、いい線いってるよ、ホント。

REVIEW 操作感覚はシリーズ中最高でしょ！　小里浩一

8

この格闘アクションも息が長いが、しっかり進化させているところは好感が持てる。一番驚いたのが操作感覚で、攻撃と攻撃との繋がりが気持ちいいんだよ。距離とタイミング、そしてフレーム数っていう3種類の要素がバランス取れてる。ZEROならパンチキックからエルボーで吹き飛ばす……そんな連繋攻撃も結構スムーズに出せるから、攻撃のリズムで戦法を考えることができていい。システム面は馴染み深いポリゴン格闘と大差ないから、初心者もすぐ慣れるだろうし。やっと万人向けの格闘アクションレベルに成長したって感じか。キャラが使える技数も洗練されて、あまり意味を感じなかったコンボとかが消えたけど、特徴はキチンと残してあるからゲームが理解しやすいし。ただ、ムチャクチャ残念なのが、キャラの装甲が剥がれた時のシルエットがスケルトンじゃないこと！これこそがシリーズ最大の魅力だった気がするんだけど……どうして？





➡吉村作治早稲田大学教授。早稲田大学古代エジプト調査室室長。現在もいくつかの発掘プロジェクトを手掛けている。

ツタンカーメンの謎 A.N.K.H

SS	セガサターン	アドベンチャー
	レイ　11月20日発売　6800円	
	CD-ROM2枚組　プレイステーション版11月27日発売	

エジプトが舞台のエキゾチック大冒険

このゲームはエジプトを舞台とした実写撮り込み型のアドベンチャー。首都カイロを訪れたプレイヤーがさまざまなイベントに遭遇しつつ、ツタンカーメンの謎を解き明かしていくのだ。

その際、プレイヤーを助けてくれる頼りになるアドバイザーがエジプト考古学者として著名な吉村教授。というのも、そもそもこのゲームのコンセプトやストーリーは教授が長年研究してきた成果が基になっている。教授はこのゲームの制作に総合プロデュースという形で関わっているのだ。そのため、単なるゲームに留まらず、エジプトについてのいろいろな知識が身に付く仕組みになっているわけだ。

実写ムービーで現地の雰囲気にひたれ

移動時にはその場所にちなんだ実写ムービーが流れて、雰囲気を盛り上げてくれるぞ。

気分はすっかりエジプト人







歩き回って情報を収集

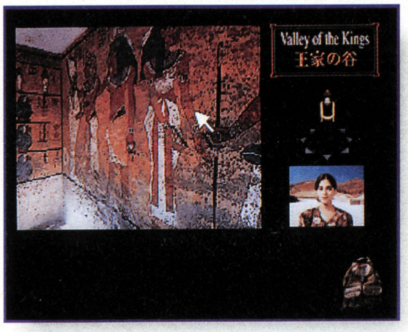


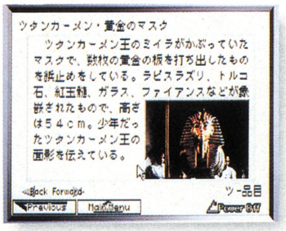
⬅ゲーム進行はカーソルを操作して決定ボタンを押すだけだ。



⬇実写取り込みの世界で全方向に移動ができるのが特徴なのだ。

吉村教授とご対面～





⬅エジプトに関する地名や人名、出土品などの解説が収録されたデータライブラリー機能も付いているのだ。

ワンポイント攻略

吉村作治教授のプロフィールを紹介しておこう。１９４３年東京都に生まれる。カイロ大学考古学研究所留学。早稲田大学第一文学部卒業。１９６６年以来、早稲田大学古代エジプト調査隊を組織し、発掘を開始。１９７４年にはルクソール西岸にて「魚の丘」遺跡、彩色階段を発見する。その後、クルナ村の貴族墓において、２００体のミイラなどを発見し、１９８７年にはクフ王のピラミッド内の未知の空間などを発見。現在は王家の谷・西谷などの発掘調査を手がける。

REVIEW エジプト好きは必見、でもゲームとしては……　池原　圭

5

テレビでも有名な古代エジプト学者・吉村作治教授が企画から原作、製作総指揮までとったという異色のゲーム。もとは、パソコン版で発売されたものの移植だ。内容は、エジプトを舞台に実写ムービー写真をふんだんに使った輪廻転生モノのアドベンチャーゲーム。エジプトに長期ロケに行ったというだけあって、観光ガイドになりそうなぐらいにエジプトの古代遺跡周辺には詳しいかもしれない（実際に行ったことないから分からないけどね）。

でも、ゲームとしてみると移動のたびにムービーを見せられるのは、いくら飛ばせるといってもちょっと苦痛かも。あと、背景がほとんど現地の写真なので、どこに何があるのかを把握するのが難しい。特に、ゲーム開始当初はまともな地図もなしにエジプトに放り出された状態なので迷う迷う。できれば、ヘルプを観光ガイドブック風にしてちゃんとしたマップを見られるようにしてほしかったなぁ。

REVIEW 観光ソフトとして楽しみたい　みきもとさい

6

パソコンから移植されたゲームなんだけど、操作性やエンタテインメント性、ゲーム性が格段にパソコン版よりも向上している。正直言って、パソコン版は進めるのが「精神的に」ツラいゲームだったために悪い先入観を持ってプレイしてたんだけど、意外と（失礼！）楽しむことができた。特にカイロの街を移動する感覚は、実際に街を散策している雰囲気を出している。しかも代表的な観光地にイベントが用意されているので、ゲーム本編にとらわれずに街をうろうろするだけでも楽める。また、このゲームの重要なキーマンである早稲田大学の吉村教授の演技力も見ものの、ひとつと言えるんじゃないかな。

ゲームとしては改良してほしい点もいくつかあり、特に重要なメッセージが音声のみで１度しか流れない点はバツ。また、テーマそのものが一般的でなく、用語解説が用意されているものの、そこそこの専門知識が必要とされる点もなんとかして欲しかった。

REVIEW 仕事やめて1年ぐらいエジプトに行きたいなあ　岩本義弘

5

吉村作治教授って知ってます？　教授は、早稲田大学教授・早稲田大学古代エジプト調査室室長という、いかにもスゴそうな肩書きを持っている人だそうだ。よくクイズ番組なんかに出演しているんで、たいしたことない人なのかと思ってました（吉村教授スイマセン）。その古代エジプト研究の第１人者の吉村教授がアドバイザーとして登場する、エジプトを舞台としたアドベンチャー。かなりマニアックで取っつきにくい印象を持っていましたが、これがなかなか楽しめます。確かに少しマニアックなのは否めませんが、多量の実写ムービーによって、エジプト気分を満喫できます。アドベンチャー自体も、それほど難しいところはなくスムーズに進めます。ただ、ちょっとたのアドベンチャーに比べて画像が荒いのが残念。まあそこは我慢しましょう。　とにかくこのゲームは吉村教授がメイン。教授の解説を聞いて、エジプト旅行の時に役立てましょう。





➡一見敷居が高そうにも見えるが、システムはかなり親切に設計されているので、初心者でもすんなり入っていけるのだ。

デビルサマナー ソウルハッカーズ

SS	セガサターン	ロールプレイング
	アトラス 11月13日発売 6800円	
	CD-ROM2枚組	

素人も玄人も悪魔のとりこになるのだ!

3Dダンジョンを舞台としたロールプレイングゲーム『真・女神転生』シリーズ。多くのハードで発表され、いずれも高い人気を得ているシリーズだ。その流れを汲む『デビルサマナー』の続編が登場する。

最新作『デビルサマナー ソウルハッカーズ』でもシリーズ特有の世界観とシステムは健在。会話での交渉により悪魔を味方にできる「仲魔」システムや、仲魔をかけ合わせ、強い悪魔を生み出せる「悪魔合体」などの看板システムはさらに練り込まれてパワーアップ。それに加えて、前作よりも美しさを増したグラフィックとムービーがプレーヤーを魅了するぞ。

超美麗グラフィックで描かれる電脳社会、そして悪魔

2Dマップ 3Dマップ









⬅「3Dダンジョンは暗い」と敬遠している皆さん、それはもう過去の話。様々な風景が美しく表現されています。

⬆➡「全体」は都市全域、「フィールド」は街と建物を表しているのだ。

君と共に戦う ハッカー集団『スプーキーズ』

ネットワーク社会が本作の舞台。主人公はハッカー集団の仲間とともにネットワークの裏側に潜む組織と戦っていくことになる。


ヒトミ


スプーキー


ランチ


シックス

合体 悪魔との遭遇 会話

合体

「仲魔」は合体させて別の悪魔にすることができる。強い悪魔を作る、これ醍醐味!ゲーム進行も楽になるのだ。

会話

悪魔と会話で仲良くなろう。交渉次第では「仲魔」になってもくれるし、何か恩恵がうけれるかもしれないぞ。



➡通常の2身・3身悪魔合体の他にも、御霊・精霊・剣・造魔と様々な合体ができるのだ。



➡会話のバリエーションはかなり豊富。もちろんやりとりに正解はないぞ。これだけでも楽しいかも。

ワンポイント攻略

『ソウルハッカーズ』のカギとなるのはやはり悪魔。ゆえに仲魔は性格までつかみたい。戦闘時に仲魔におまかせ行動させると、性格6タイプの特性が色濃くでる。性格により行動に好き嫌いがあるのだ。仲魔に指示を出すときも好みの指示だと主人公への忠誠度はアップ。逆にいやな指示は無視することもあり、忠誠度も下がる。忠誠度が上がればどんな指示でも従ってくれるので、とりあえず相手の気持ちになって行動させてあげたいものですな。

REVIEW マンネリを感じさせないロングシリーズ最新作 みきもとさい

とうとう名前から『女神転生』どころか「女神」という文字さえも消えてしまった、シリーズ最新作。今回の作品では主人公は現実世界、パラダイムX、そしてビジョンクエストと3つの世界を行ったり来たりしなくてはならないのだが、それがバランス良く配置されているために煩雑さや戸惑いを感じさせない。また、ムービーを随所に織り込んだ構成や、ビジョンクエストやインストールシステムといった新要素も、シリーズ物にありがちなマンネリズムを払拭させゲームに新鮮さを与えている。この辺りの作りの良さは、さすが『メガテン(もう、この表現はしちゃいけないのかな?)』の正統な流れを汲む作品だと言えるだろう。また、名前こそ前作のタイトル『デビルサマナー』が使われているが、厳密な続編ではないので初めてプレイする人でも楽しめるだろう。『RONDE』に不満だった人たちも、きっとこれなら合格点をつけるんじゃないかな。

REVIEW 安心して楽しめる、安定シリーズ最新作 合澤秀一

普段レビューでは、点数がパッと出てくるわけでないので、感想をまとめてから点数を決めてます、というかそうしないと点数が出せないモン。が、このゲームの場合は逆で、点数はすぐに決まったけどなんといったらいいのか、よくわからなかった。これはメガテンシリーズが、すでにシステムとしても設定的にも完成しちゃってるからじゃないかなぁ。しかも面白いし。今回は仲魔の忠誠度システムがより凝っていて、仲魔の性格別に対策が違います。なにも知らないでプレイしていたら仲魔が続々と抜けたりするので、シビア。でも仲魔の忠誠度を上げるのは楽しいです。特に性格が冷静なヤツの忠誠度上げがいい。別に上げなくてもいいんだけどね。今後の課題ですが、たまには脱線したノリの『女神転生』を作ってみては? だからといって、深夜ドラマの「これナニ~?」、「ア~ン」といったノリだと 困るけど。いや、アレはアレで面白いんですが。

REVIEW HACK YOU!!!!!!! 榎本真也

現代風にアレンジして業(カルマ)を軽くしたメガテン。デビルサマナーをこう評することはたやすい。でも、メガテンとサマナーには本質的な違いがあると思うんだ。メガテンは悪魔(神)と人間(の生き方)の相互のオルタネイティブ(二者択一)話で、サマナーは悪魔との共存と悪魔を介在した人間同士(あるいは対環境)のドラマ。だからデビルサマナーはより人のキャラクターが立ってるし、その魅力、おもしろさは独特だと、やや勝手に解釈していたりする。ストーリーは今回も抜群におもしろい。グラフィックも当然美麗。メガテニストは満足間違いないデキだね。前作の改良ぶりも粋に感じる。特にロード時間短縮には泣けた。他にも手元での悪魔合体やセーブ、交渉や忠誠度など、丁寧にリファインされてる。素晴らしいよ。難易度も雰囲気を壊さずうまく下げたね。正当な間口広げだと思う。ただ、そのせいか一本道強調感がするのだけ、ほんの少し不満足。

COMPANY MANAGEMENT SIMULATION

TRANSPORT TYCOON™

トランスポートタイクーン

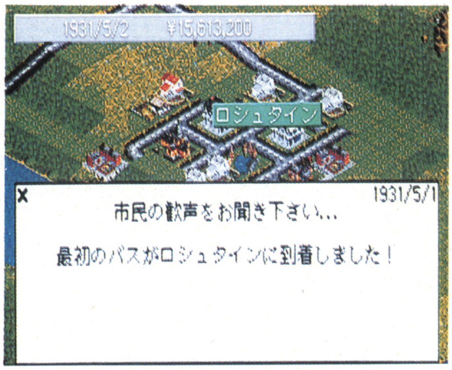
SS	セガサターン	シミュレーション
	イマジニア　11月20日発売　6800円	
	CD-ROM	

運んでナンボの商売はオモシロイ

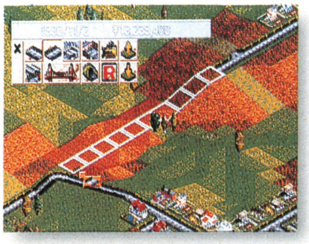
20世紀初頭のヨーロッパを舞台に、より早く、より多く、より遠くへ人と物を運ぶことを競うシミュレーションゲーム。それが『トランスポートタイクーン』だ。

プレイヤーは物流会社の社長として、陸、海、空のあらゆる運輸業を手がけ、巨大企業の形成を目指す。バスや電車が街と街を結ぶことで、人の流れが生まれそこに商売や産業が生まれる。例えば鉄鋼山と製鉄所を結べば鉄鉱石が運ばれ鉄が生産される。これによって街ではビルが建設され人が集って街が大きくなっていくのだ。どこで何が必要とされているかをライバル企業よりいち早く察知し物流の王を目指せ。





➡よーし、この都市に一番乗りしたぞ。けっこう大きくなりそうな感じだから、ここ基点に交通網を作ってみよっと。



⬅道路はなるべく水平な土地を探して敷こう。

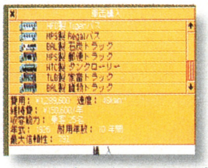


⬅ターミナルの建設場所は集客に影響するから重要なのだ。

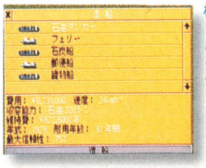
ワンポイント攻略



⬆機関車は高価だから資金のあるうちに買おう。



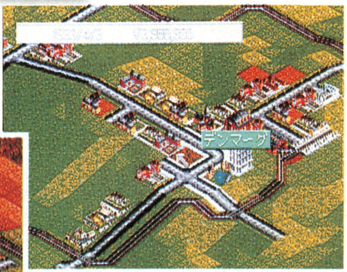
⬅運ぶ物によって車種も使い分けよう。



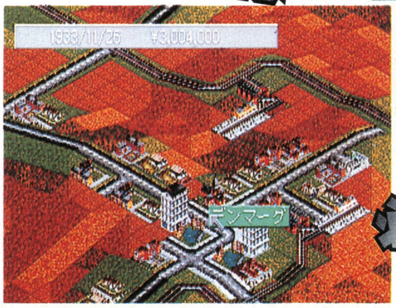
⬅このほかに飛行機もあるぞ。

ゲームをスタート直後に「特定の都市同士を結ぶと助成金がもらえる」というイベントが起きる。ライバル会社よりもいちはやく開通にこぎつけよう。リアルタイムなのでコンピューターは常に新しい道路を敷き路線を作り続けている。画面の見えないところでかなり開発が進んでいたり、気付いたら主要都市はすべて抑えられていることがあるので、資金がある限り開発を続けていないと後から開業したライバル会社にも負けてしまうのだ。

主要都市は必ず抑えろ!!



➡大都市はビジネスの宝庫だ。すぐに参入せよ。



⬅ライバル会社もやってきて、凄まじい勢いで開発が始まったぞ。負けるな！

運べるモノは何でも運べ

運ぶのは人だけではない。石炭、鉄鉱石、木材、石油、郵便、家畜などなど必要なモノを必要な所へ運ぶのだ。

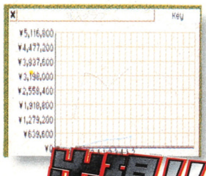




ライバル出現!!



⬅げげ、大都市の近くで開業された。



⬅あっと言う間に抜かされました。

REVIEW おもしろいんだけどシステムが　尾和秀之

鉄道も道路も船も飛行機も、全部自分のもの!! っていうとかなりいい気分です。「俺はトラック一本で食っていってやるぜ!!」という人はそれもよし。箱庭的な視点で見下ろすフィールドの中で、乗物がちょこまかと動いている様はなかなかけなげでよろしい。故障したバスが黒煙をあげていると「おお、おお、かわいそうに」ってな気持ちにもなります。だがしかし。各々の街を見るのにいちいち十字キーをぐいぐいと動かさなきゃいけないのは面倒。『街一覧』みたいなものがあって街の名前をクリックすれば、すぐにそこに移動できるようなシステムは作れなかったのかな？　ニュースが入ってくるといきなりどこか遠くの街の光景に切り替わって「はい、そのまま」になっちゃうし。地面の盛り上げ、掘り下げも、起点の移動、表示などにメリハリが無くて慌てることもある。そんな細かいところの"残念"の積み重ねが、本当に惜しい。

5

REVIEW 奥が深くて面白いけど……操作性は最悪？　池原　圭

カンタンに言ってしまえば、荷物や人を運ぶ道路や鉄道を通して会社を経営するゲーム。会社運営シミュレーションとしては、非常によくできている。やたらに細かい指示ができるので、この手のジャンルが好きな人にはたまらないはずだ。

しかし、そのぶん操作はメチャメチャ煩雑なので、かなりの覚悟が必要。その上、操作性もメンドーなので、やたらと忍耐を要求する。指示が細かいのはイイけど、それらのコマンドに到達するのに、やたらに深い階層メニューの迷宮をクリアしないといけないのは、ちょっとカンベンしてくれってカンジ。おまけに、リアルタイムでゲーム内の時間はガンガン進んでいくので、メニューの選択に迷っているとライバル企業にどんどんオイシイところを持っていかれてしまう。もうちょっと、メニューが整理されていないとかなりゲームとしてはツライ。あとは、全体マップの縮小表示もぜひほしかったなぁ。

5

REVIEW パソコンからの移植って……　古澤　昌

パソコン版では楽しめたゲームだったのに……。このゲームをプレイしてパソコン版からコンシューマへの移植の難しさを痛感したって感じ。特に画面を広く使いたいシミュレーション系は、企画の根底から変えていかないとコンシューマではヒットしないと思う。トランスポートタイクーンのような会社経営シミュレーションは好きな分野なんだけど、コンシューマゲームとして改めて見てみると、不親切さが随所に感じられるのがちょっと残念。ゲームシステム自体はパソコン版と何ら変わっていないから、ハマれる人には超オススメなんだけどね。システムもよく練られているし、完成度も高い作品なんだけどなぁ……。これからはパソコンでヒット→コンシューマ・ベタ移植じゃなくて、パソコンでヒットしたモノをどうアレンジすれば、コンシューマでも受け入れられるかを考える専門職が必要な時代になってきているのかもしれないね。

5



➡個性的豊かな女の子たち。それぞれ好きな色や物が設定されているので、狙った女の子に効果的なプレゼントを心がけよう。



NEXT KING ネクストキング 恋の千年王国

SS	セガサターン	シミュレーションRPG
	バンダイ 11月20日発売 6800円（限定版7800円）	
	CD-ROM	

12人の女の子を口説いて次代の王座を目指すのだ

プレイステーション版も発売されているボードゲーム風の女の子口説きゲーがこの『ネクストキング』だ。プレイヤーは次期王座の可能性を持つ4人の王子のひとり。1年後に行われる王様選挙の投票権を持つ女の子と仲良くなり、見事選挙に勝たねばならない。ゲーム進行は1週間ごとのターン制で恋愛シミュレーションの要素も入っているのだ。

～豊富なイベントがうれしい～

女の子との仲が進展するにつれ、バレンタインのチョコを貰ったりといったイベントが多数発生。これが一番の楽しみだよね。

➡女の子と仲良くなるには平日の効果的なプレゼントや冒険中の活躍が必要。



～王様選挙の投票者は12人の女の子～

ゲームの目的は王様になること。そのためには王様選挙の投票権を持つ12人の女の子から多数の支持を集めねばならないのだ。

➡開始直後、現王様からルール説明が。王たるもの、女にモテないとダメらしい。



ワンポイント攻略

12人の女の子の中で、男勝りの強さを持つのがキャラウェイとマレインだ。どちらかを冒険のパートナーとして選べば、戦闘時には圧倒的に有利となる。おまけにライバル王子との戦闘に勝てば、パートナーの好感度が飛躍的にアップするし。ゲーム序盤はまずこの2人を冒険に誘うのが得策。あと、オススメなのが、ジンジャー。彼女にプレゼントするとお返しとして「気合のサイコロ」をくれるのだ。役立つアイテムだから手に入れて損はないぞ。

～すべてサイコロの目で勝負～

ボードゲームタイプの基本はやっぱりサイコロ。このゲームでも、パラメータの上昇度などがサイコロの目で決定されるぞ。

サイの目が肝心!!





⬆⬅冒険中はモンスターやライバル王子たちと戦闘する機会が度々。ぜひとも勝つべし。

～女の子を引き連れて冒険に出発!～

木曜からの週末4日間は女の子を連れて冒険に出発。ここで良いところを見せると女の子の好感度がグーンとアップするのだ。



⬆週の初めに冒険の行き先が分かるから、行き先に合った女の子を誘うようにしよう。

～城下町で女の子を口説け～

月曜から水曜までの3日間は城下町で行動。女の子を冒険に誘ったり、修業したり。やらねばならない事がたくさんあるのだ。

キミは誰が好み？





⬆➡城下町にある女の子たちの家を訪れて、週末の冒険の約束を取り付けるのが良いかと。

REVIEW こだわりが見える秀作ギャルゲー　みきもとさい

8

1回のプレイはかなり長いけど、そのぶん細かくゲームが区切られているので、いつでもゲームを途中終了することができるのは、最近の忙しいゲームファンにはありがたいシステム。また、プレイヤーが入力した名前通りに登録「されない」点や、セーブポイントでセーブ「させない」配慮など、ひねくれ者の多い（それとも僕だけ？）ギャルゲーファンの嗜好を研究した、細かな配慮も見逃せない。どうしてギャルゲーファンの多いサターン版を先に作らなかったのかが不思議。しかもバンダイなのに……。それはともかく、ゲーム的には対戦恋愛シミュレーション・ロールプレイング（な…長い）という、これまでの『卒○』や『同○生』などの系列に属さない新しいゲーム。しかもギャルゲーなのに対戦プレイも可能とは、さすがは名ゲームデザイナー、桝田省治の作品。『リンダキューブ・アゲイン』とも違う引き出しも持っているとは……感服しました。

REVIEW 女好きのアナタに贈るボードゲーム　桃栗たき子

7

とにかく女好きにはたまらんボードゲームって感じなんですわ。スタート直後から女の子キャラにアイテムを貢ぎまくってですね、週末にはお目当ての女の子を連れて冒険に出ると。下心ミエミエだけど、それがかえっていさぎよくって好きだわあ。女の子キャラもロリロリから色っぽい姉さんまでいろんなタイプがぎょうさん揃ってますし、各ステージごとの雰囲気やクリア目的が違うから、つぎは何が起こるのかにゃ？　ってワクワク気分が味わえます。それに、ゲームを進めると同時にパートナーとして連れて歩いてるギャルの秘密がどんどんわかってくるっていうか、現実の恋愛にありがちな、「げえ～ッ！　コイツってこんなヤツだったの～!?」ってな感覚も味わえて楽しいですよン♥　あたし自身はギャルゲーに対して特別な偏見を持っていませんから、女子プレーヤーとして遊んでも、これはこれでなかなかおもしろいゲームなんじゃないかと感じました。

REVIEW モテて悪いか、助平で悪いか!?　尾和秀之

8

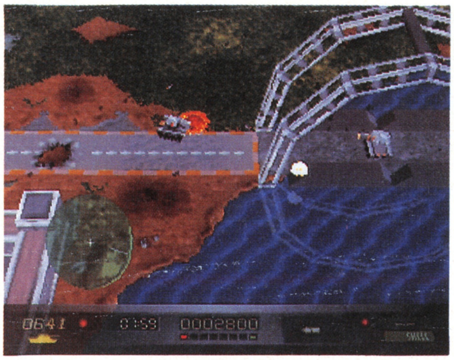
もぉスケベでけっこう、女の子の親に媚売ってけっこう、美人が好きで何が悪い!!　好きな声優さんの声を聞くのがどこが悪い!!　純愛を貫いて誰に迷惑がかかる!!　ひたすら欲望のままに、心の命ずるままに、でもちょっとだけ王様にもなりたいなー、なんて気持ちも忘れずに、ただただサイコロを転がしてゆくボードゲーム。いきなりネームエントリーでニックネーム"フェロモン王子"がついてしまった暁にゃあ、カッコつけたってしょうがないじゃないですか。あんたの隣にいるのは"夜のホームラン王"ですよ。負けてらんないでしょ!?

すべては冒頭に王様から言い渡される「女にモテなきゃゼンゼン意味がないぞよ」のひとことに集約されていると思うのですよ。やれ、ときめいちゃったり、せつなくなっちゃったりってのも大いにけっこうなんだけど、どうも背中がかゆくなっちまうぜ、ってなひとには積極的にオススメします。

MASS DESTRUCTION
～お父さんにもできるソフト～

SS		
セガサターン	シューティング	
BMGジャパン	11月20日発売	5800円
CD-ROM		





➡レーダーは、プレイヤーの進行方向に潜むの敵の有無を知らせてくれる。うまく利用して先制攻撃を仕掛けよう。

近未来を想定した世界で戦車バトルが展開する！

縦横無尽に戦車を操り、攻撃しまくるアクションシューティング。ポリゴンで描かれた3Dフィールドを舞台に、破壊の限りをつくすゲームなのだ。

戦車の操作感は、ラジコンそのもの。操作に気を取られずにすむから、戦闘の楽しさをおもいっきり味わえるぞ。

ゲームの舞台は、第3次世界大戦が繰り広げられている近未来の世界。劣勢気味な状況を打開するため、核兵器が使用されようとしていた。プレイヤーは、この人類の危機を救うべく、次々と任務を遂行して行かなくてはいけないのだ。

乗れる戦車は3タイプ



⬇タイプごとに耐久性や、スピード違う。好きなタイプを選び、戦場に乗り出せ！

全てを破壊しつくせ



⬆民家だろうと、木だろうと壊せちゃうから、日頃のウップンばらしに最適かも。

ワンポイント攻略

挨拶がわりに砲撃を加えるくらい攻撃を楽しむのこのゲーム。つい何も考えないで、弾を撃ちまくっちゃうんだよね。でも、調子に乗りすぎて手に入れたばかりの兵器を使ってしまうと、ミッションをクリアできないこともあるから注意して欲しい。一例を挙げると、壁が丈夫で破壊できない施設の攻撃には、壁の向こう側を攻撃できる「追撃砲」を必要となる場面があるのだ。限りある武器を使うときは、無駄な弾を撃たないように気をつけよう。

ミッションは全部で24種類

砂漠 市街そして雪上が舞台



➡郊外での戦闘。いたるところにある溝にはまると戦車の動きが鈍ってしまう。



⬅砂漠に築かれた拠点を攻撃！ 邪魔な門をを取っ払って進んでいくのだ。



➡この戦場、じつは北極が舞台となっている。道理で雪が積もっているわけだ。

全24種類のミッションは、5つのキャンペーンから構成されている。1つのキャンペーンをクリアするムービーを見ることができ、5つすべてをクリアすれば作戦完了だ。

威力バツグンのアイテム



火炎放射器



⬅アイテムを取ると、新兵器が使えようになる。



誘導ミサイル



地　雷

REVIEW 不思議な魅力にハマるのは親父だから？　小里浩一

6

かなり懐かしい感じ。ルールは複雑そうに見えるけど実は単純明解で、操作さえ慣れれば誰でも楽しめるだろうね。明確に戦略を考えやすい武器が多いけど、通常弾さえ撃っていればクリアできたりするのはどうなのかね？　確かにキャッチ通り「お父さんにもできる」かも知れんけど、どうも中途半端な気がしてならない。そういった簡単な要素が見えてるのに、施設破壊や捕虜救出があるミッションだと最終的にすべてを破壊して達成率を稼がなきゃいけないっていう中途半端な面倒くささがある。フィールドが広いから敵の配置とかに気を配って欲しかったね。けど、これに不思議な魅力を感じてハマってしまうんだよ。チープな感じがする戦車を動かして敵の戦車を倒しまくるっていう「破壊」への衝動があるのかな、やっぱり。それとも懐かしさに酔ってるだけか……どちらにしろメチャ楽しい！　訳じゃないけどこの点数にした。俺も親父世代なのかな？

REVIEW 何をしたらいいのか教えてくれぇ　さちんこ

5

お父さぁぁぁん、難しいよ～！　多分きっと、最初に戸惑う所は操作方法でしょうな。自キャラ戦車が画面上でどこを向いていようが、前に進むのは方向キー上っすから。この操作方法になれてる人ならいいんだけどね。私は、上手く操作出来ずに木の辺りでひっかかっていて、その間に殺られる事がしばしば。それに画面が広く、キャラが小さいのでアイテムの種類がわかりにくいにゃ～。ライフ以外の区別がつきにくいっちゅうのもどうかと思うなぁ。あと、画面上の各ミッション説明が英語ですぜ、え・い・ご。イングリッシュバリバリの、知的な人ならいざ知らずさ。説明書には書いあるけどいちいち見るのが面倒くさい。

まぁ基本的には敵を撃つ単純ゲームなので、簡単だし、不親切さを抜かせばそれなりに面白いしね。私は奇声を発しながらプレイしたら燃えたよ。ただしその場合は、変な奴に見られる事が前提だけど。

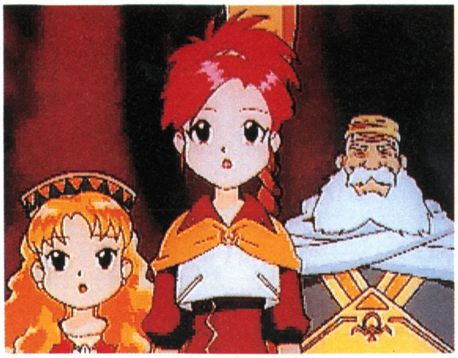
REVIEW 単純明快さが心地よい！　野崎平路

6

シンプルで面白い！　敵の施設、兵器などをとにかく破壊するだけ。弾は無限に撃てるし、爆発は派手ときているので、爽快感はバッチリ。戦車の動きもなかなかいい。土地の凸凹に合わせて、傾いたりするあたりは芸の細かさを感じる。こういったどうでも良さそうなところに気配りを感じると、なんだかうれしくなるし、戦車を動かすことが楽しくなってくることにもつながってくるので、実はどうでも良くなかったりする。

シンプルなところがこのゲームのいい部分だとは思うけど、あまりにシンプルすぎて単調な一面もある。ステージが進めば敵の配置などに変化はあるものの、大きな変化が見られない。武器も数種あるけど、使い分けがほとんど必要なかったりする。ステージ構成などに、もう少しめりはりがあれば、もっと良かったと思う。撃って避けての動作を基本としながらも、いろいろな攻略方法が見出せるような。





➡ストーリーは章ごとに話が完結している。その物語の随所に、アニメーションが入り、雰囲気を盛り上げてくれる。

魔法学園 LUNAR!

SS	セガサターン	ロールプレイング
	角川書店／ESP　11月20日発売　6800円	
	CD-ROM	

元気あふれる少女たちのドタバタ学園生活が始まる

メガCD時代の人気作『ルナ シルバースターストーリー』。昨年、サターンにリニューアル移植され、質の高いアニメーション、シナリオで再び好評を博した。この『ルナ』の外伝とも言える作品が『魔法学園ルナ』なのだ。

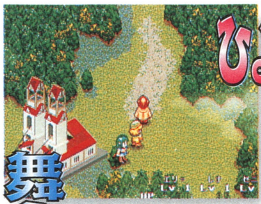
物語の舞台となるのは、海に浮かび、移動するイエン島。そこは、世界各地から魔法使いを目指す子供たちが集まり、日々修行に励んでいる島。ストーリーは、主人公の女の子エリー、幼なじみのレナが、この島にある魔法学園に入学するところから始まる。2人を中心に、コミカルな学園生活が展開していくぞ。

ワンポイント攻略

戦闘するうえで気をつけたいのは、『魔法学園ルナ』の世界には宿屋が存在しないということ。戦闘を続けすぎると、マジックポイントが減っていくから、最悪、魔法攻撃やキャラの体力回復が行えずにパーティーが全滅、ゲームオーバーという無残な結果を招いてしまう。そこで、重要になるのが戦闘中の防御コマンド。防御をすると、わずかにマジックポイントが回復する仕組みになっている。戦闘中の防御のタイミングがポイントなのだ。

ひょんなことから物語が始まる

舞台は海に浮かぶ島



⬆学園のあるイェン島は、海の上を移動する不思議な島。秘密が隠されているらしい。

⬇怪しげな老人の正体はスカウトマン。この老人に導かれ2人は、魔法学園へ入学することに。





⬆辺境の村で平和に暮らしていたエリーとレナ。そんな生活が、ある日を境に一変してしまう。

学園生活は前途多難

変わった先生ばかり



⬆⬇どの先生も個性的すぎてちょっとついていけないなぁ。



ナマイキな同級生



⬅仲間とともに、何かと突っかかってくる。



➡入学直後の面倒を見てくれるやさしい先生。

戦闘は魔法修業の1つ



⬆入学当日に仲良くなるセニア。電撃魔法が得意な女の子だ。



⬆魔法を習い、戦闘で経験を積んで立派な魔法使いを目指せ。



⬆戦闘は魔法攻撃がメイン。複数魔法の組み合わせによっては、強力な合体魔法へと変化するぞ。

REVIEW 好き嫌いのかなり出るゲームだろうな　犬堀犬司

5

オープニングシーンのアニメの出来はまあまあ。というか好き。でも、一般的なRPG画面になるときがあまり唐突だったので、物語に入り損ねてしまいました、ボク。魔法学園に入学するまでは、ボタンを押してコメント読んでいくだけなんてツラかったなあ。RPGは導入部がすべてだと思うんで。それでも無事に入学して、普通に会話や戦闘ができるようになるんだけど、目的が見えにくくて楽しめない。魔法の先生探しにもイベントが用意されていたり展開自体は速いので、物語に入りさえすれば楽しめるんだろうなあ。それだとモンスターの強弱がマップでかっきり切り分けられていて、うっかり踏み越して強いモンスターに遭遇して全滅しちゃったりとかも気にならないんだろうなあ、きっと。深夜帯の角川アニメばりの軟弱なんだか硬派なんだかわからないオタクののりが充満してて、ボク的にはちょっと……。でも、それが好きだったり許せる人なら。

REVIEW キャラクターの存在感はあるのだが……　野崎平路

4

女の子のキャラクターが好きかどうかで好みが分かれそう。というのも会話などからすると、確かにキャラクターの魅力で勝負しようとしている部分がうかがえ、会話ウインドーとともに顔のグラフィックが出てきたり、内容に合わせてそれなりのしぐさ（アクション）があったりするからだ。でも、その分テンポが悪いように感じられる。主人公一行のキャラクターを好きになってしまえば、逆にかわいらしく感じるところなのだろうが……。また、敵との遭遇率が高すぎて、なかなか進めないのも辛い。しかも、戦闘はといえば、敵も味方もすべてのキャラクターのアクションを見ることになるので、意外と時間がかかる。結局のところ、全体的にテンポの悪さを感じずにはいられなかった。しかしながら、俺の気になった部分の多くは、キャラクターを好きになってしまえば、あまり関係のないことなのかも。購入の判断はグラフィックを見て判断か!?

REVIEW よくも悪くも古典的で丁寧な作り　新保輝之

7

良い意味でも悪い意味でも古風な造りをしてるんですな。少し前のロールプレイングゲームを彷彿とさせます。だから、テンポが遅いとか、今どき戦闘重視は流行らないとか、いろいろ批判はできると思うんですよ。ただそれは、流行りすたりの問題でもあり、好みの問題でもあり。これはこれで丁寧に造り込んでありますから、ちょっと前の良質ロールプレイングっぽい感じは味わえると思います。それなりに苦労もさせられますけど、我慢の限界ぎりぎりって感じで、うまく調整されてるみたいです。

評価は7点、うーん、いいのかなーって感じ。無責任なんですけど、6点でもいいような、8点でもいいような。当たり前のことをキチッとやってるだけなんですよ。でも、変に奇をてらった駄作よりは良い。シンプルなストーリーに、シンプルなシステム。時間が余ったら、ぼんやりストーリー進めてそうなソフト、って言ったら、分かるかなぁ？



➡「トラックモード」では最大4人でのレースが楽しめる。それぞれが違うのりもので対戦することもできるのだ。



ディディーコングレーシング

N64	ニンテンドウ64	レース
	任天堂　11月21日発売　6800円	
	ROMカートリッジ　振動パック対応	

「ディディー」が主役のレース+アドベンチャー

『スーパードンキーコング』のディディーコングがひとり立ち。『ディディーコングレーシング』の登場だ。

このゲームの特徴は、単なるレースゲームにとどまらず『スーパーマリオ64』のようなアドベンチャー要素も含まれていること。レースで1位になるともらえる「ゴールデンバルーン」を集めていくと、いろいろなコースへ進めるようになるのだ。さらに隠されたアイテムを探したり、ボスとの対決レースも待っているぞ。3種類ののりものと8人のキャラクターを駆使して、全コースクリアを目指そう!



⬆もちろん速く走るためには「ドリフト」は必要不可欠。スピードを落とさないでコーナーを曲がれるぞ。他ののりものの場合はジャンプや急旋回で曲がるのだ。



➡中央に見えるのが「ダッシュプレート」。これに乗るとぐぐーんと加速。





ワンポイント攻略

コースで1位にならなければ「ゴールデンバルーン」がもらえない。やはり速く走ることこそが、このゲームのカギ。そこでスピードアップの秘訣を。まずはスタート時。「ゲット　レディ」のかけ声が切れたあたりでアクセルオンしてみよう。ロケットスタートが切れるぞ。次にダッシュプレート。乗る直前ぐらいで一瞬アクセルオフ。すると、ただ乗るだけよりも効果が大きくなるのだ。この2つとドリフトは、最低限マスターしたいところですな。

レースで優勝して次への扉を開け!



アイテムは大事



⬇同じ色のバルーンを続けてとるとミサイルがパワーアップしていくぞ。



⬆バルーンでアイテムをゲット。バルーンの色で種類が決まってるのだ。



バナナだ

⬆バナナは1個とることに最高速度が上がっていくアイテムだぞ。最高10個分までのアップが可能なのだ。

注目　のりものは3種類だ!



レースカー

⬆地上を走るのに最も適している。ある程度なら水上も走行可能だ。



ホバークラフト

⬆水上をスイスイ進むことができる。さらに地上でも走れるのだ。



ヒコーキ

⬆レースカーやホバーでは行けないところにも飛んでいけるぜ。

楽しさも3倍!!

REVIEW　手堅い作りで誰でも楽しめます　李龍一

7

実はオレ、ニンテンドウレーシングの洗礼を受けてないんですよ。『F-ZERO』しかり、スーファミ&N64の『マリオカート』しかり。そういう気分の奴が遊んだ感想と思って下さい。かつてハマりまくった『ブラストドーザー』と開発会社が同じなので、最初から好印象は持っていたんですけど、こういったリアル系ではないレースゲームもたまにはいいモンです。ゲームの組み立て方といいますか、全コースきっちりと遊ばせた上で次の段階へと進ませる手腕はさすが。難易度もストレスがたまらない程度の歯ごたえなので、買ったその日のうちに限界まで進みまくる方には物足りないかもしれませんが、そういう遊び方をしない人にふさわしいゲームだと思います。前述の免疫のない俺でさえ、一発で楽しいと感じた他人数プレイも時間を忘れてハマれます。N64のゲームにしてはコストパフォーマンスがいいので、敬意を表してプラス1点

REVIEW　ヤル気を加速させる工夫が◎　尾和秀之

7

最初プレイした時は「やけにコースが短いなぁ」という感想しか出てこなかったんだけど、いつのまにかリトライをしまくっている自分に気がついた。すごい。コースが短いワケはこういうことだったのか!!　短い分だけ攻略ポイントも絞られているから、「あと少し、ウッキー!!」の時も反省点が良くわかる。だからしっかり“学習”してからもう一度挑戦。今度は上手にできました。パチパチ。ってなもんだ。挑戦、失敗、反復練習、克服という日常生活で忘れがちな過程(苦笑)を、実にさわやかに教えてくれる。さらにシルバーコインを集めるという“応用編”まで用意されていて、一粒で二度、三度、四度美味しいのだ。3種類のマシンも“うまみ”のひとつ。「次はあれでやってみよう」「これで挑戦したら面白いかな」と、興味が前へ前へ進んでゆく感じが実に心地よい。ニンテンドウ64の持つ「体感」「体験」「実感」が上手に盛りつけられた好ソフト。

REVIEW　難はあるけど、遊べるゲームです　新保輝之

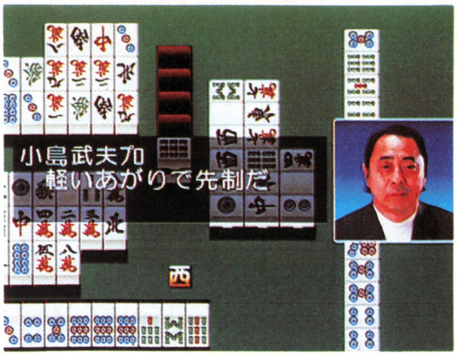
6

基本はニンテンドウ64で発売されている『マリオカート64』ですな。カートの操作もほとんど同じ。ただ、カートだけでなく、ホバークラフト、飛行機を選ぶこともできるってのがウリでしょう。言ってみれば『マリオカート64』『ウェーブレース64』『スターフォックス64』と、ニンテンドウ64人気の3タイトルの楽しさをまとめてみたという感じ。ただし、オリジナルのものと比べると、どれも操作感、爽快感ともにイマイチなんだよなあ。あと、水上コースの波の動きとか　もさ。けっこう期待してたんだけど、やっぱり『ウェーブレース64』と比べちゃうとねぇ。任天堂ブランドというだけあって、遊べるゲームではあるんだけど。

“ゴールドバルーン”集めで島を探索するのはそれなりに楽しいけど、行動できる範囲がちと狭い気がしますな。アドベンチャーの要素とレースの組み合わせ、ちょっと苦しかったのでは?

プロ麻雀 極64 KIWAME64





➡このゲームで目指すのは「競技麻雀」。打ち手の判断や実力がそのまま結果に現れるような理論重視の麻雀なのだ。

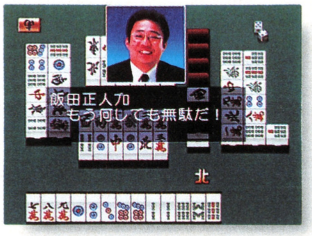
N64	ニンテンドウ64	その他
	アテナ　11月21日発売　6800円	
	ROMカートリッジ	

より「リアル」な麻雀を求めるあなたに

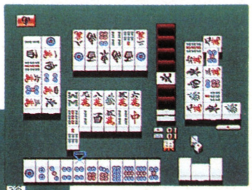
じっくりと腰を据えてとりくみたい、本格派麻雀ゲーム『プロ麻雀　極（きわめ）64』。シリーズ9作目となる今回は「64」ならではの思考の強さ、速さをひっさげての登場だ。

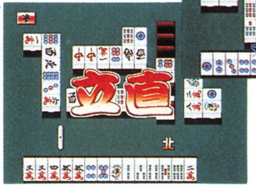
この『極』シリーズの最大の特徴は、より実戦に近い対局が楽しめること。きっちりとした麻雀理論に基づいた本物の麻雀が味わえるのだ。『極64』には、小島武夫をはじめとした実在のプロ雀士16名が登場。対局の相手をしてくれるぞ。もちろん実在ゆえにかなり手強い。プロ雀士相手に正々堂々と、自分の腕を試してみよう！

実在のプロ雀士と対局だ！



⬅プロ雀士たちはそれぞれ特徴のある打ち方をしてくる。相手への対応も重要だ。





⬆対局速度は「64」の限界に挑戦したもの。「最速」はめちゃくちゃすごいぞ。





⬆➡しょせんプロといえども、つけいるスキは十分あるはず。

チャレンジ対局でめざせ3冠！



⬅『極64』の最高峰「龍皇戦」「鳳凰戦」「猛虎戦」。この戦いで予選・本戦を勝ち抜き、この3団体を制覇するのがプロモードの最初の目標だ。

負けてもあ・ん・し・ん　トレーニングモードで腕みがき

麻雀クイズ

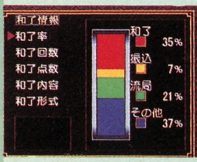


⬇状況設定も細かく、解説も丁寧。かなり勉強になる。

⬆麻雀理論をクイズ形式で学習。30問出題される。

分析対局

⬇フリー対局をし、その対局内容から6ジャンル24項目の分析をしてくれる。自分の雀風が客観的にわかるので、かなり興味深いぞ。



運勢診断

⬇麻雀で意外に重視される「ツキ」。直感を頼りに全8問の質問に答えれば、その回答からあなたのツキを診断してくれるモードだぞ。



ワンポイント攻略

本格派だけに必勝法などあるわけがなく、自分が強くなることが一番の攻略法。幸いトレーニングモードが充実しているので、実力の足りない人はここでコツコツ腕を上げていこう。やはり麻雀は運に頼っているだけでは勝てない。どうせならこれを機にしっかりとした打ち筋を身につけよう。ゲームとはいえ本物志向で作られているので、きちんとした打ち方をしていれば道は開けるはず。しかしここまで本物っぽいと雀荘いらずですな。

REVIEW 『極』シリーズを持ってない人は迷わず買いです　岩本義弘　7

近代麻雀（マンガ）シリーズを愛読しているボクにとって、このゲームに出てくるプロたちと卓を囲む疑似体験ができるこの『極』シリーズはとてもありがたいソフトです。そしてなによりも思考ルーチンが他のゲームと比べて素晴らしく賢い。もちろん実際のプロの迫力はこんなゲームで表現できるものではありませんが、このゲームのプロの強さは他の麻雀ゲームにありがちな理不尽な強さではなく、「う～ん、やられた」とこっちが思ってしまうような種類の強さです。ストイックなプロモードと派手なギャンブルモードともに長い間楽しめます。特にチャレンジ対局はかなり難易度が高くて、ハマること間違いなしです。そして宣伝をもう1つ。トレーニングモードの麻雀クイズは、初心者の人が麻雀を覚えるのに役立ちます。「麻雀はやるけど点数計算ができなくて困る」という人は、このゲームでこっそり点数計算を完璧にしてみんなを驚かしましょう。

REVIEW 本人相手ではないが雰囲気は出てる!?　野崎平路　6

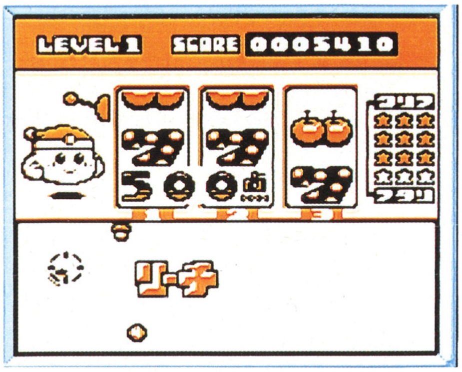
ある程度麻雀にのめり込んだことがある人なら一度は聞いたことがあるようなプロ雀士たちを相手に打てるゲームなのだが、結局はコンピューター相手だから本人とまったく同じではないんだろう。ここに登場している人が、どんな打ち方をするのかなんて知らないから判断しかねるが……。でも、これで正解なのだろう。単に麻雀を打ち続けるよりは、ずっと楽しいのだから。それに、打っている最中に何か言葉を発せられると、本当にその人と打っているのではないか？　とまでは思わないまでも、少なくとも無人格なコンピューター相手ではないような気がする。相手がどんな人かを知らないだけに余計。だらだら麻雀を打ち続けるだけではなく、各種のモードがあるのもいい。基本的には麻雀で勝つことが目的となるものばかりだが、微妙にルールが違ってたりする。アガリ牌を答えるものや、次に切る牌を考えるクイズ形式の問題があるのも好印象。

REVIEW 雀プロに憧れている人向けの渋い香り　合澤秀一　6

このゲームって、プロが大量に出ているだけあって、プロと麻雀したい人とか、雀荘に行きたいけどお金がない腕に自信がある人とか、そういう人たちに作られてるようですね。トレーニングモードのクイズで間違ったときにヒントが出るんだけど、「和了れないのはどれ？」っていわれても……。わかんないから間違えたのに。ましてや、「よーく見て」じゃ、なにもわかりません。トレーニングにならないよ。でも、実際の麻雀モードでは、プロが打つという触れ込みの割にはけっこう難易度を押さえてあるようで、わりとフツーの気がしたんですけど。せっかくプロがいるのだから、トレーニングモードで亜空間殺法とかをコーチしてくれたらいいのに。あと、「運試し」が半ばヤケクソ気味な仕上がりで、いい味出しています。このモードをプレイしていると、昔のファミコンゲーム『マインドシーカー』（超能力開発ソフト）が思い浮かんじゃうなぁ。



➡10in1のこのソフト。ちょっとした時間があれば手軽にプレイできるぞ。



コレクションポケット

GB	ゲームボーイ	総合テーブルゲーム
	ナグザット　11月21日発売　3980円	
	ROMカートリッジ	

たっぷり遊べる全10タイトル！

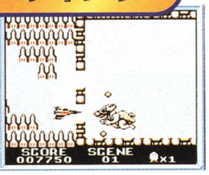
ひとつのカートリッジに10タイトルも収録されたお得なゲームが登場した。収録されている作品は『ファイトキッズ』『バリバリ』『MAXレーサー』『バトルサーキット』『7シュート』『ビックスロット』『ブラックジャック』『ポーカー』『ビンゴ』『パカパカ』の全10タイトル。ジャンルも豊富でシューティング系やカード系など、6ジャンルに分かれている。その時の気分や状況に応じて楽しめるわけだ。

たとえば、ルールの簡単な『ビックスロット』や『7シュート』などは短い時間で繰り返し何度でも遊べるゲームなので、ほんの10分程度の空き時間でも手軽にプレイできるぞ。

シューティング

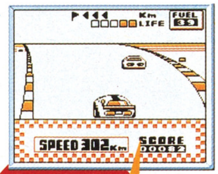


⬅懐かしの横スクロールシューティング『ファイトキッズ』。キミは生き残れるか。

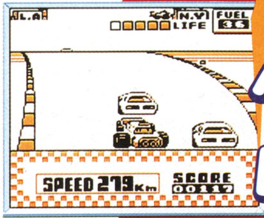


➡『バリバリ』。3種類の背景がランダムに展開する横シューティングゲーム。かなり熱いぞ。

RACE



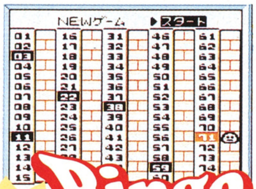
➡コックピットビューのレベルクリア型レースゲーム『MAXレーサー』。目の前の敵を追い越せ。





⬆➡『バトルサーキット』。給油車をぶっこわして給油しながらNY～LAを爆走だ。いくぞ！

Bingo

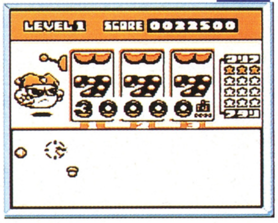


➡誰もが知っているパーティの定番『ビンゴ』。このゲームでも「ビンゴ」と叫ぼう。

スロット

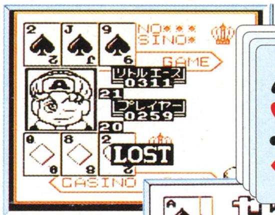


⬆一般的なスロットマシン『ビックスロット』。BETは3つまで。

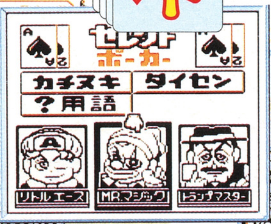


⬅移動するストップボタンをタイミング良く押せ。『7シュート』。

カード



⬆これもお馴染みのカードゲーム『ブラックジャック』。



⬇みんなお馴染みのカードゲーム『ポーカー』。コンピューター3キャラを相手に勝ち抜き戦と対戦モードがあるぞ。





⬆この2つのカードゲームではルールの説明をしてくれるぞ。初心者でも安心だ。

アクション



⬆三冠馬を目指す競馬レース『パカパカ』。



⬅優勝の記念撮影。全ての大会を制覇せよ。

ワンポイント攻略

カード系のゲームでは、カードゲーム特有の難しい用語が出てくる。ルールを知っている人でも、用語まで覚えている人は少ないだろう。このゲームに収録されている2種類のカードゲーム『ブラックジャック』と『ポーカー』ではわかりやすくルールや用語の説明をしてくれるので、難しい用語などがあれば、ゲーム中の「ルールの説明」をどんどん利用し理解していこう。これを機会にきちんとカードゲームのルールを覚えるのもいいかも。

REVIEW　時間を持て余したときの共として　野崎平路

5

全部で10本のゲームが入っているわけだが、どれもこれといって興味をそそられるものはない。遊んでみても、やはりプレイ前と変わらない印象しか持てなかった。時間をかけ、熱を入れて遊べるようなものがないからなのかもしれない。しかし、このゲームは、「ゲームを思いっ切り楽しもう」というコンセプトではないっ!! と割り切って考えしまえば、成る程！　暇つぶしとしてなら十分楽しめそうだ。通勤、通学の車内で、つまらない授業、意味のない会議の最中などで、大作なんかを遊ぶには向いていない状況を考えてみたところ、う～ん、楽しめそう！　大作ゲームと比較してしまうと目劣りするけど、何もない状況で時間をつぶすよりは、ゲームでその時を過ごした方がよっぽどいい。比較の対象を変えてみれば、このゲームの存在意義も見えてくる。何かと時間をつぶすことが多い人、つき合いだけの冠婚葬祭系に出席が予定されている人にオススメ。

REVIEW　携帯ゲームお得用って感じかな?　新保輝之

5

含まれている10のゲームはバラエティ豊かで、しかも、ごく単純な作りのものが多い。僕が小学校低学年の頃に、飽きもせずにやっていたLSIゲームに似たノリですな。あの頃のゲームは、ことによると動きも3パターンくらいしかなくて、それでもいつまでもやり続けたもんでした。

最近で言えば、流行りの携帯ゲームが似てるかもしれません。液晶表示になっていて、キーホルダーがついていて、電車の中で小さい子供や女の子が延々とやってるやつ。あんな感じのちょっと単純ノリのゲームが集められています。このゲームも、ちょうどそのくらいの層を狙えるんでしょうかね。個人的にはゲームボーイではもう少し刺激の多いソフトが欲しいところですが、それも好みの問題なのかな。こういった単純明快なミニゲームを電車の中で延々やり続けるというのも、それはそれで流行りなのかもしれませんね。

REVIEW　古き良き時代のテイスト満載……、って古すぎ！　合澤秀一

5

昔（今でも？）、温泉旅館とか動物園とかデパートの屋上とかに行くと、ゲームコーナーがあったもんです。テレビゲームの類はほとんど置いてなくて、クルクル回る光を当たりのところを狙ってボタンで止めたり、棒でハンドルとつながったクルマの模型が筐体の中に入っているドライブゲーム（道路はベルトコンベア式で絵が動く）とか、スマートボールとかいったギミックっぽいゲームばかり置いてました。で、高得点を出すと、景品としてボンタンアメとかが出てきたんだよね。『ポケットコレクション』には、そんなゲームばかりが集まっています。懐かしいなぁ。で、これが嬉しいかというと、そうでもない。だって、どれも手軽過ぎて、アキがくるんだもん。ゲームボーイで遊び続けるには、行きずりの面白さではキビシイなぁ。いっそ、温泉旅館を舞台にしてたほうが、シックリいったかも。ところで、なぜシューティングゲームだけ難易度が高い？

プリクラ写真付 今週発売のゲーム レビュアー紹介



みきもとさい
ギャルゲー評論家。久々に萌えるギャルゲー『ネクストキング』に出会う。完成度の高さに感動する。



古澤 昌
SLG伝道師。『ワーネバ』や『サカつく2』をプレイしたいのだが、あまりの仕事量に断念中。



さちんこ
童顔ゲーマー。カラオケに通い詰め、『名犬ジョリー』で100点満点を叩き出すことに成功だ。



小里浩一
通称・吟ちゃん。『私立ジャスティス学園』命だが、今週の『アインハンダー』も気に入った模様。



池原 圭
3Dロールプレイング大好き。現実にセプターがあれば、一切の生活苦から脱出できそうな気が。



大堀犬司
メガネを替えてイメチェンを図るが、痩せた秋本康みたいと評判で、結局ロリコンとの噂。合掌。



榎本真也
TVG－CORE班班長。先週から引き続き『ソウルハッカーズ』モードに突入したままの状態。



岩本毅弘
元クラブチーム所属の熱烈サッカーファン。韓国戦の内容にモーレツに感動し、号泣したガッツ男。



合澤秀一
本誌編集スタッフ。ファミコン版以来、久々にプレイした『ソウルハッカーズ』にシビれまくり。



桃栗たき子
ヒーローおばさん。近々引っ越し予定で大忙し。最近は『こみゅにてぃぽむ』をプレイする毎日。



名前
レビュアーのプロフィールとか得意なジャンルとか好きなゲームとか近況などが入ります。



李 龍一
ゲーム系スタッフ。今週は月曜日から金曜日まで珍しく真面目に働いてかなり不気味(←榎本談)。



野崎平路
オールラウンドゲーマー。今年は『GT』に期待しているが、来年に延びた『バイオ2』も激期待。



新保輝之
本誌編集スタッフ。格闘ゲーム好きで『鉄拳3』ではシャオを愛用。ただロリコンとかではない。



尾和秀之
本誌編集スタッフ。基本的にすべてのゲームに対して愛を持つ博愛主義者。特に美少女系は大好き。

事後報告

野崎 今週はすごいタイトル数だよね。
岩本 これから年末までこの勢いが続くみたいですっ。
合澤 その分面白いゲームが出るといいですね。『ソウルハッカーズ』とか。
野崎 やっぱ、面白いんだ。
合澤 僕はこのシリーズはファミコン版で止まってたんですが、楽しめますね。さすがに人気シリーズだけあって、丁寧につくられている感じがしました。
榎本 ハックユー！
野崎 何だぁ？
岩本 『デビルサマナー』に完全に魂を奪われたれたようです。
野崎 困ったヤツだな。
岩本 前人気の高い『サカつく2』もいいですよ。時期が時期だけにみんなで応援しましょう。ガンバレ日本っ。
犬司 確かに面白いけど。前作からシステム上の大きな変更はないみたい。
岩本 前作でほとんど完成されてましたからね。その分、試合中のグラフィックがキレイになったり、選手の動きのパターンがリアルになってますよっ。それに何たって最新データですから。選手も実名だし、実写取り込みのもありますっっ。
犬司 あと、エディット選手はすごいね。もう、作れない顔はないんじゃないかってくらい目とか輪郭とかのパターンがある。『グレイテストナイン』といい、最近のセガはエディットにリキ入ってるよ。
榎本 ダーク合体だあっ。
尾和 『ネクストキング』はPS版と内容は変わらないですが、遊べます。キャラデザインもいいし、何よりシステムの完成度抜群。隠れた名作ですよぉ。
小里 移植では『ゼロディバイド』もいい出来っすよ。一般的にこのシリーズは格闘マニア向けってイメージがあると思うんですけど、今回は結構万人向けの仕上がりなんじゃないかと。
野崎 単なる移植じゃなくて、ちゃんとアレンジしてあるのはいい感じだよね。
榎本 スプーキーズ集合っ！
犬司 なんか今週はサターンが粒ぞろってるなぁ。プレステはどうなの？
野崎 『アインハンダー』でしょ、やっぱ。サイバーパンクっていうかテクノっていうか。俺はそういうのはあまり興味ないんだけど、カッコいいよね。
小里 とにかく難しいっす。敵キャラの動きとか攻撃とかの演出面はさすがだと思いましたけど。
野崎 まあ、シューティング超得意の俺にとってはそんなに難しくなかったけどね。ただ、結局パターン覚えなきゃどうしようもないってとこはある。ボス戦はいきなりクリアするのはちょっとムリ。さすがの俺もコンティニューしたな。
小里 そうですね。パターンを覚えるのもシューティングの楽しさですから。そういう意味ではヤリ込んでいくうちに面白くなってくるゲームです。
榎本 金子一馬最高っ！



⬆サッカーファン待望の『Jリーグプロサッカークラブをつくろう！ 2』。エディット選手は本物そっくりに作れると評判だよ。上の画面はレビュアー岩本が作成。プリクラ写真と比較してくれ。

金田一少年の事件簿 ～地獄遊園殺人事件～

大人気マンガのゲーム化第2弾！

■推理アドベンチャー
■98年3月発売予定
■価格未定
■講談社
■CD-ROM2枚組

金田一少年の名推理にチャレンジするのだ！



「週刊少年マガジン」連載中の大人気マンガをゲーム化したのが、この『金田一少年の事件簿～地獄遊園殺人事件～』。ゲームとしては2作目となる。

このゲームの大きな特徴は、原作を持ちながらも、ゲームストーリーはまったくのオリジナルというところ。推理モノだから当然といえば当然だが、マンガを愛読していた人にとっても、謎解きの楽しみを味わえるわけだ。

今回の舞台となっているのは、建設中のテーマパーク「シェルパーク」。美雪とふたりで、そのテーマパークのプレイベントに出かけた金田一一（きんだいちはじめ）は、その途中、首つり事件に出会ってしまう。しかし、自殺にしてはひっかかる点が……。そこから金田一少年の謎解きが始まるわけだ。

登場するのは、主人公の金田一少年、そのガールフレンド美雪、そして、お馴染み剣持勇警部、さらに明智健悟警視など。

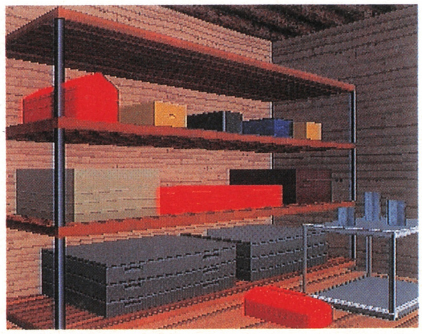
まだ、ゲームの詳細は発表されていないが、基本的な作りは前作と同じ、アクション要素のないアドベンチャータイプとなっている。もともと、原作であるマンガもアクションを繰り広げる物語ではなく、犯人と関係者の心理ゲームのような形で物語が進行していく内容。そういう意味では、このアドベンチャーというスタイルは、原作の味わいを忠実に再現した結果といえるだろう。また要所要所では、アニメーションムービーも前作同様に挿入されるはず。前作でも好評だっただけに、さらなるパワーアップに期待したいところだ。ゲーム部分の映像は、今回発表された画面写真を見てもわかるように3Dポリゴンによって構成されている。建物の裏までも、しっかりチェックして進まないと、重要な手がかりを見落とすことになるぞ。

⬇建設途中の「シェルパーク」。このネオンが突然爆発する。そこに浮かび上がる文字は……？

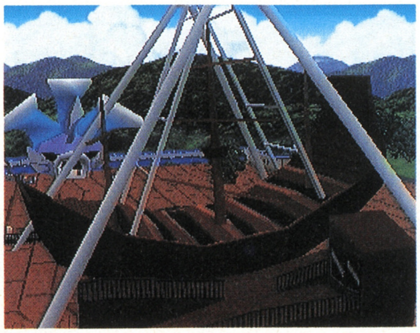








⬆なんの変哲もない倉庫。しかし、金田一少年なら、ここから重要な手がかりを見つけるはず。「ジッチャンの名を汚す」ことのないように、しっかり調査してくれ！



⬆ポリゴンで作られたテーマパーク。ジェットコースターも新たな殺人の舞台装置となるらしい。

『金田一』the Bestも発売 廉価版なのでお買い得！

96年11月に初めてゲーム化された『金田一少年の事件簿』。その第1作である『～悲報島　新たなる惨劇～』が『プレイステーション　the Best』として11月20日に発売される。価格も2800円とお手頃価格。まだ、ゲーム『金田一少年の事件簿』シリーズを味わっていない人は、これをチェックしてみるのもいいかも。



⬆『悲報島殺人事件』は、『秘宝島殺人事件』の後日談である。コミックでは⑤⑥巻に収録されているので、それを読んでおいたほうが、より楽しめるはずだ。



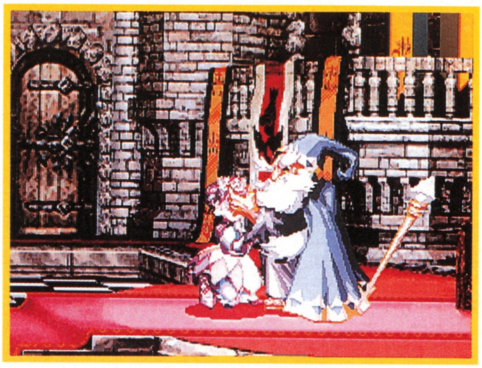
SS セガサターン

プリンセスクラウン

遊び心満載のアクションRPG！

■アクションロールプレイング
■12月11日
■5800円
■アトラス
■CD-ROM

チョ～かわいいおてんばお姫様の物語



『プリンセスクラウン』は、ファンタジックな雰囲気溢れるアクションロールプレイングゲームだ。アクションという言葉がつくと、ちょっと難しいイメージがあるかも知れないが、どちらかといえば、アクション性よりは、物語を大事にしている内容なので、初心者でも遊びやすいゲームとなっている。

物語は、ある王国の王女様の物語。勇敢な女王だった母親に憧れるグラドリエル王女は、母親を真似てドラゴン退治に出かける決心をする。その旅の途中で様々な冒険や謎解きにチャレンジするというのがこのゲームの物語だ。

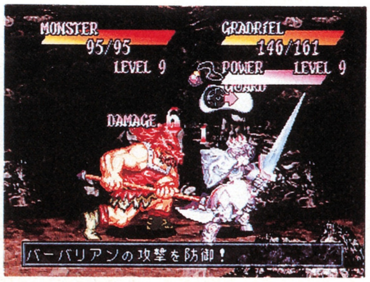
このゲームで、まず注目したいのが、グラフィックだ。今流行のポリゴンというわけではない。見ての通り2次元キャラクターだが、その表情がしっかり読みとれる程度の大きさで描かれ、それでいて動きはスムーズ。主人公のグラドリエルが実にかわいらしく反応するのだ。プレイヤーのやる気を十分に引き出してくれるのである。

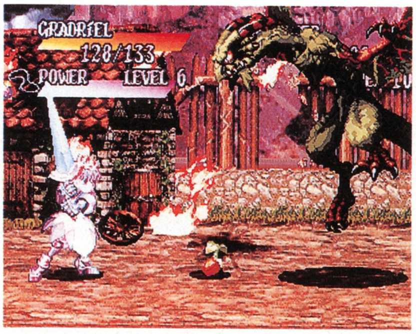
もちろん、キャクターがかわいいだけの"ギャルゲー"ではない。このゲームのもう1つの魅力は、こまごまとした遊びの要素が盛りだくさんなところ。たとえば、体力を回復する食事も、木の実を取る、お弁当を買う、料理する、料理してもらう、薬を飲む、など様々な方法がある。どの方法を選ぶかはプレイヤー次第。物語と直接関係があるわけではないのだが、それだけに自由な冒険を楽しんでいる気分になれるはずだ。戦闘は、様々な武器や魔法を使った格闘アクションとなっている。攻撃のほかに避けなどのコマンドもあるが、コマンド入力は簡単。よほど強力な敵と遭遇しない限り、誰でもアクションを楽しめるはず。ロールプレイング好きもアクション好きにもオススメのゲームだ。

⬇25年前に現れたデーモン。その時は女王が自らの手で退治したのだが……。なぜか最近、再び魔物が増え始めた。









⬆これが戦闘画面。パワー表示は、1回の攻撃で減ってしまうが、数秒で元に戻る。このタイミングを覚えて、ヒットアンドアウェイで戦うのが、戦闘を勝ち抜く秘訣だ。

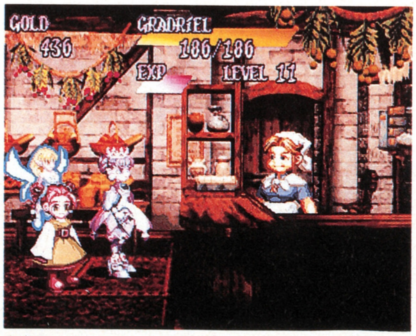
快適に戦うためには アイテムを整理しておくこと

戦闘時は、武器での攻撃以外にアイテムを使って魔法を使うこともできる。また、薬や魔法で防御力を上げたり、攻撃力を調整したりすることもできる。ただ、無闇に突っ込むだけでは、無駄に負けることになる。コマンドだけではなく、戦う前の準備にも気を使うこと。戦う前にアイテムの整理が必要。



⬆強力な助っ人となるエドワード・グロースターの登場シーン。これがまた、かっこいいのだ！





⬆宿屋。ここでセーブもできる。左にいるのは旅の途中で仲間になる妖精。このほかにも仲間は増えるようだぞ。

インターネットの歩き方

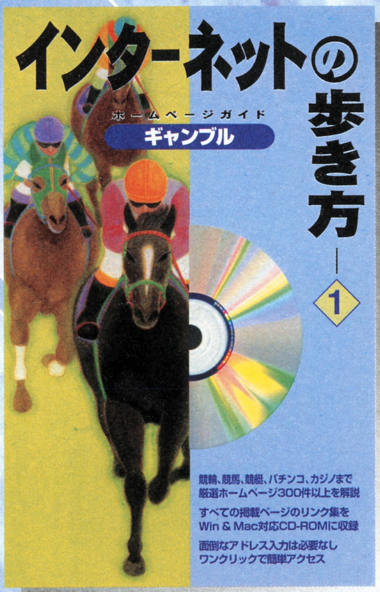
CD-ROM付 ホームページガイド

面倒なアドレス入力はもういらない!

すべてのリンクと解説を収録したCD-ROM付!
厳選300サイト以上のホームページを画面写真付で紹介!

ギャンブル

◆インターネットの歩き方—①



ギャンブル好きは、必見!!
競輪、競馬、パチンコからカジノまで
知りたい情報満載!!

通販

◆インターネットの歩き方—②



インターネットでショッピングができる!
通販したい人のための厳選ホームページ
国内・海外のあらゆる通販ページを収録

ラーメン&カレー

◆インターネットの歩き方—③



食べ歩きからお店の紹介、レシピまで
思わず食べたくなるホームページを厳選
餃子や焼肉のページもあわせて掲載

アダルト

◆インターネットの歩き方—④



あなたが見たいホームページを満載
国内・海外の厳選サイトを紹介
大人のためのホームページガイド決定版

インターネットの歩き方—⑤ ゲーム
インターネットの歩き方—⑥ 酒

全6冊 11月29日発売! CD-ROM付 予価 各1,500円(税別)

インターネットの歩き方シリーズについてのお問合わせは、こちらへおねがいします。
〒153 東京都目黒区青葉台3-1-12 TEL03-3464-8285(販売部)
株式会社 アクセラ


吸いこまれるリアルバックグラウンド
我をも忘れる未体験アドベンチャー
97年12月発売予定
予価¥6,800(税別)
SIRTECH
©1997 ショウエイシステム
© 1996 by Sir-tech Software,Inc
Wizardry is a copyrighted program licensed to Shouei by Sir-tech Software,Inc. This product is for sale and use in Japan only. Wizardry is a registered trademark of Sir-tech Software,Inc.
株式会社 ショウエイ システム
〒113 東京都文京区本郷3-42-5 ボア本郷10F TEL03-5689-8444 FAX03-5689-8441
Homepage http://www.shouei-sys.co.jp/index.html
SEGASATURN

SHOUEi

ウィザードリィ ネメシス

Nemesis
The Wizardry® Adventure

伝説の3Dダンジョン『ウィザードリィ』が、期待を超えるインタラクティブな感性で蘇った。リアリティを徹底的に追求する4つのエレメント。その大いなる進化により、プレイヤーの視界は新たなる魔界へとスリリングに誘われてゆく。

1. 最高峰グラフィックによる背景描写

旅の途中の町や城やダンジョンなどで、思わず足を止めたくなるような映像美が飛び込んでくる。

2. ストレスなしのフルムービー

数多くの情感あふれるフルムービーが、ロードなしで随所に流れ、ウィザードリィ独特の世界をより一層演出する。

3. リアルタイム式バトルに迫力アップ

暴れ狂うモンスターには集中力を奮ってダイレクトに応戦。多彩な魔法を知る者がウィザードリィを制す。

4. 独りで挑む新たなる冒険

右手に剣、左手には魔法。今回はパーティを組まず独りで戦いに挑まなければならない。あなたはこの冒険にチャレンジできるか?



tvGamer攻略本シリーズ

ダビスタをとことん楽しむ！テレビゲーマーの攻略本続々登場



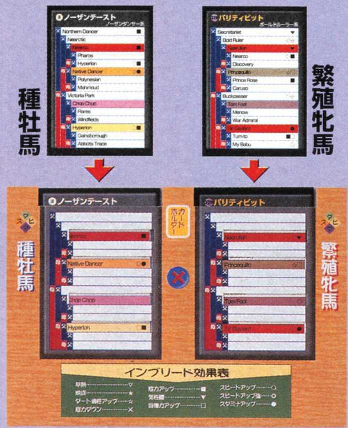
競走馬育成シミュレーション

ダービースタリオン

攻略カードセット

カードホルダーを使えば

●ニックス
●インブリード効果
面白配合がすぐわかる！



配合は色で判別



最強馬生産が楽になる！
種牡馬カードと
繁殖牝馬カードを並べて、
6色以上そろえば
面白配合成立!!

●難し〜い血統表なんか理解する必要なし!!

本体価格
2,500円(税別)

好評発売中

©パリティビット



●編著：ホーク爺

ホーク探偵事務所**最強へのパスポート**

ダビスタ㊙ファイル

解析界の第1人者・ホーク爺のダビスタ本

ダビスタ新配合理論大公開

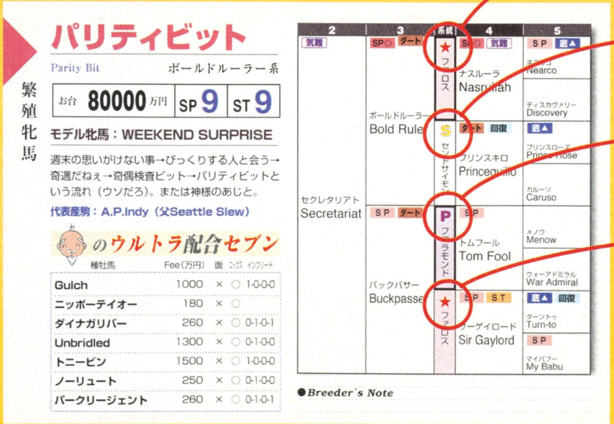
どの本も明らかにできなかった
PS版『ダービースタリオン』の
すべてが今明らかになった。
新配合理論による生産馬60頭
BCパス付き。



繁殖牝馬名 340頭 を徹底研究

本体価格
1,500円(税別)

11月22日
発売予定



※データ制作中により、実際とは異なる場合があります。



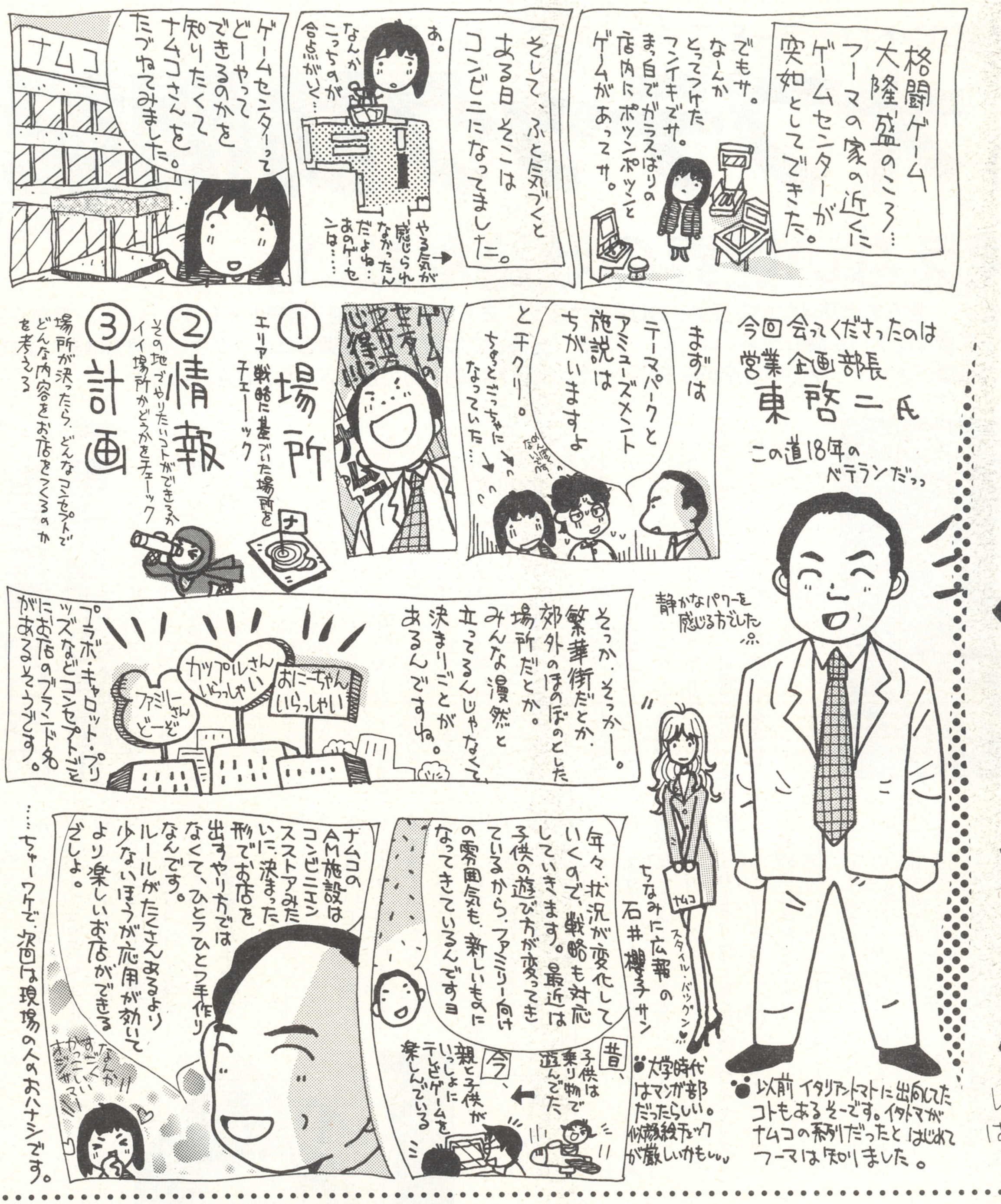
面白配合に役立つ
スーパーグッズ
面白チェッカー付

種牡馬のデータと
合わせて8色中6色
そろえば
面白配合成立！！

ウルクルまわして面白配合
一発検索

楽しいルポマンガ　ゲーム業界人間まんだら　第7回

はたらくみなさん



■次回、愛される店舗になるには？

ゲームセンターが作りたい!! の巻

★ゲームセンターってどーやってできるのか……ふうまがえらく不思議がっていたが、それも当然。と、いうワケで老舗のナムコさんにお伺いすることにしました。

★テーマパークとアミューズメント施設は違う……ナムコではゲームセンターのことをアミューズメント施設（AM施設）と呼ぶ。ちなみにテーマパーク（ナムコで言うと"ナムコ・ナンジャタウン"や"ナムコ・ワンダーエッグ2"のこと）はエンターテインメントの実践の場である。もぉ、根本的に違うのだ。（し、知らなかったッす）

★プラボ、キャロット……ターゲット別にお店のコンセプトが違うのだ。キャロットは伝統的なスタイルのゲームセンター。ナムコランドはショッピングセンター等に併設する形。プラボはちょっと若者向けを意識している……といった具合。

★子供の遊び方……生まれた時から目の前にゲームがある子供は、当然テレビゲームへの順応は早い。ましてや両親がファミコン世代だったら完璧。

★手作り……ひとつとして同じ店舗は存在しない、という言葉の清々しさよ!!

（レポート&マンガ・ふうま漣／文・編集部）

好きなゲームを置くだけじゃ×

ふうま「ゲームセンターってどこも同じかと思っていたけど、ただ漠然と機械が置いてあるわけじゃないんだぁ」
編集「うーん、もし僕が作るとしたら、やっぱり自分がやりたいゲームとか、得意なゲームをまっさきに置くなぁ」
ふうま「でもそれじゃダメなような気がしますよ」
編集「むー、ではどうすれば？」
ふうま「それは次週で明らかに」

ステアリング型コントローラー＆ワイヤレスコントローラーで

注目のオプテック訪問記 その②

『目に見えない世界の壮絶な戦い』

『良いものをより安く』。言うのは簡単だが実行するのはむずかしい。ましてやそれが割り箸やトイレットペーパーでなく、最新のテクノロジーを積んだゲーム機のコントローラーである。先週までの話で日本企業のコストダウンの努力はまだまだまだ足りない、との指摘がオプテックの中西氏から飛び出した。では基本的な努力とはいったいなんだろうか？

前回のおさらい

プレイステーションソフト『みんなのゴルフ』におそるべき威力を発揮するコントローラー“AIコマンダープロ”。その発売元のオプテックさんにテレビゲーマー編集部は取材を敢行。ステアリング型コントローラーに秘められた技術の数々に驚きつつ、話題はいつしか商品を売る企業とユーザーの関係にまで発展する。はたして低コスト高性能の結晶たるワイヤレスコントローラーの真実とは？

世界に誇る日本の電子技術の結晶!!

今週も先週に引き続き、ステアリング型コントローラー、ワイヤレスコントローラーで注目を集めている株式会社オプテック代表取締役・中西氏のお話。

——ところで最新作の『ワイヤレスデュアルショット』はワイヤレス、つまりリモートコントローラーなわけなのですが、これなんかかなり高度な技術が必要かと……？

中西氏（以下・中）「その昔、スーパーファミコン用に作った5人対応のものが評判がよかったので、PSでもイケるのではないかと思いました。ところがね、やりたいというメーカーが山ほどいるんですよ」

——そういう時はメーカー同士で製品化権の取り合いになったりしないのですか？

中「基本的にひとつのアイデアに対してはひとつのメーカーしか許可されません。オップテックですと……AIコマンダープロの場合は、コマンド入力可能型のコントローラーで唯一液晶画面がついていて、外部メモリーを装備している。これと同じ体裁のものを他社は作ってはいけないのです」

——？……作ってはいけない、と言うのはどこが？

中「ハードを作っているメーカーですよ。ワイヤレスコントローラー〝デュアルショット〟の場合、プレイステーション本体を作っているソニーさんから要求基準が出るんです」

——き、厳しいのでしょうか？

中「厳しいですね。コントローラー側からデータを高速で送るために、受信側（本体に取り付ける部分）にかなりの精度が要求されます」

——あの、間抜けな質問なんですけど、いわゆるテレビやオーディオや、その他の家電のリモコンも、基本的には同じ仕組みですよね？

中「そうです。ただしあれの30倍くらいの速度で信号を送っていると思ってください」

——30倍!?　ケタがひと桁違う……。

中「それをクリアしたうちが、ワイヤレスコントローラーを作っていいよ、とソニーさんに認められたわけです」

——あの、そのものすごいスピードで信号を発信してなおかつ正確に受信するシステムっていうのは、現実社会の中でもかなり有益な技術なのでは、とか思ってしまうのですが、何かに転用するとか、その……。

中「いえ、実際にはこんなに高速で処理する必要があるものって、無いんですよ」

——つまり言葉は悪いのですがワイヤレスコントローラーくらいにしか使えない？

中「そうなります」

ニコニコ微笑む中西氏に唖然……いやはや、ゲームの世界というのはこんな唯一無二の精度を要求しておきながら、それが一般の尺度で図ればオーバーテクノロジーであるとあっさり言ってのけてしまうのだ!!　もぉ、ゲーマーは幸せモンである、と同時に贅沢者。なんでもほんの少し精度を落とせばいっせいに10人が使えるワイヤレスも可能だが、やはり妥協は絶対禁物。極限を追求すると2人用、ということになるそうだ。



←オプテック代表取締役・中西豊氏。

↓前号で話題にのぼっていたAIコマンダープロ。63個もコマンドが登録でき、2980円（税別）の価格も嬉しい。発売中。



真の意味でのユーザーへの利益還元

――うーん、もったいないですね。

中「そうですね。だからいつかはこの受信モジュールを共用にして、コントローラーだけ買い換えていけるような形にできれば理想なのかな、と考えたりもしますね」

なにしろいちばんコストがかかっている受信モジュールをあらゆるコントローラーと共用にすれば値段を下げることができる。各ハード別にワイヤレスコントローラーを買っても無駄が無くなるし、コントローラー自体がバージョンアップした時も、余計な買い物をしなくて済む。普通に考えれば「えーい、面倒だから、またセットにして売っちゃえ」ってな気持ちになろうところを……!!

中「洗剤やシャンプーの詰め替えボトルがやっと認知されてきて、メーカーも積極的に売るようになった。それと似ているかもしれませんね」

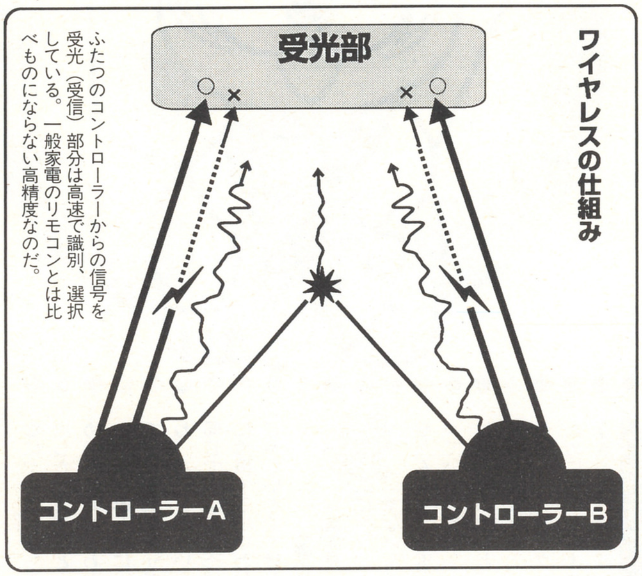
オーバーテクノロジーとも言えるワイヤレスコントローラーのことを「もったいない」と感じたことが、なんとなく恥ずかしく思えてくる。もったいなく感じるのは、その商品なり技術なりを短期間に一気に売ってしまおうと思うからだ。長期的なバージョンアップやケアをしてゆけば、消費者にとってはじゅうぶん元が取れる。もったいないどころかありがたい商品である。

中「ソフトがリアリティを増してゆくから、ハードもどんどん進歩していかなくちゃいけない。振動対応や体感系のコントローラーなんかにも、将来的には取り組んでいきたいです」

将来的という言葉は、なんだかいい意味で裏切られそうで、思わずニヤリとしてしまう。きっとオプテックは「アッ」と驚くものを低価格で、リリースしてくれることだろう。

〝ユーザーに商品を安く提供することが企業の務め〟コストダウンや性能の向上、ひとつの商品から生まれる発展、展開性。それらをすべて視野に入れているから、オプテックの製品はどこか違う匂いがするのかもしれない。

ワイヤレスの仕組み



ふたつのコントローラーからの信号を受光（受信）部分は高速で識別、選択している。一般家電のリモコンとは比べものにならない高精度なのだ。



↑「コストは下げても性能は落とさない」



これでテレビの前のコード地獄が解消!! PSユーザー必携!!

〈プレイステーション用コントローラー、ワイヤレスデュアルショット〉
信号の到達距離は最大5メートル。電池の寿命も単3アルカリ2本で100時間、自動電源ＯＦＦ機能も搭載。コントローラー2個と受信ユニットのセットで4980円（税別）で発売中。
問い合わせは☎03・3375・4751：オプテックユーザーサポート係まで）

ワイヤレスデュアルショット



千客万来のニャンコ、名前募集開始!! すちゃらかで愛きょうのあるモノ希望

で、来年の流行語大賞狙おうかしら。

◆◆◆

今週のお題コーナー
今までにすぐ飽きちゃったもの

●いい加減コンビニ弁当にあきました。どこのコンビニに何がいくらで売ってるか僕の頭の中にはすべて網羅されているぐらいのコンビニ通になりました。特に食料品関係は完璧で、食べ比べてどこのものか当てることも可能です。こんな僕に手料理を作ってくれる優しい彼女募集中です。でも、彼女ができたらできたで、今度は彼女にあきそうで、困りもの。

（東京都・ひろと）

ひろとクン、キミはコンビニと心中でもしてなさい。で、女もコンビニ感覚で使い捨てしてそうで、怖いですぅ〜。お手軽に調達できる『コンビニ女』

◆◆◆



●同意見多数だと思うけど、やはり途中でやめちゃうものの王道、といえば通信添削でしょ。ヤル前はあんなにヤル気に満ち満ちているのに。出した記憶がほとんどない。1回締め切りに間に合わなくなると「まぁ、いいか」みたいに、なし崩しになって、出す気が失せてしまうんですよね。あれ、こういう感覚って投稿も同じですよね（笑）。いえ、別に久々に投稿するいいわけをしてるつもりじゃないんですけどもね……。

（香川県・たまちゃん）

「編集長、今週は締め切りにちょっと間に合いそうじゃないんで、入稿する気失せたんすよ。千客万来、落としちゃっていいっすか？」死ぬまでに一度は言ってみたいね、このセリフ。聞くところによると、そういう事態を予測して、頼子クンと相互監視するためにペアを組まされてるらしい。うぎゃー。俺は飼い犬じゃねーよ。

◆◆◆

お好きに気ままに
フリートークコーナー

●千客万来のネコには名前はないのですか？　もしないのならば、読者に決めさせて下さい。あと、「ニャロメ」の例もあることだし、千客万来のネコをコメントに参加させるか、コーナーを設けるかして活躍させたらいかがでしょうか？

（栃木県・柳原光晴）

くうーっつ。なんと優しい柳原クンのこころづかい。こいつにも活躍させてやろう、なんて……（しばし涙）。もっとも、吉本興業の芸人でもないんだから、コメントして活躍したところで、ノーギャラ。銭にはならんちゅーわけだ。え？　ただ単に「何にもしないで、場所だけ陣取ってないで、お前も働け」ってこと？　うんうん、オレっちもそう思うぞ！　さてはて、柳原クンの真意はいかに？　『真実はカレのみぞ知る』。う〜ん、われながら、含蓄のあるいい格言だな。あ、そうそう、目下名前募集中ナリ。

◆◆◆

●今年ももう、あと2ヵ月で終わりなんですね。会社やめてから、月日がたつのが早くて……。ムダな時をすごすのもいいかな、などと思ったりします、ハイ。

（大阪府・平新一）

そうですね。人生にはムダな時を過ごすこと（遠回りすること）はあっても、全くのムダはないんです。ムダに思えることもすべては明日の財産なのです。だ、だけど、ちゃんと社会復帰して下さいね。永遠にどっか別の世界に行っちゃうことのないよーに。



●突然ですが、某ゲーム誌からのりかえました。ジャンプやマガジンより安いというのは、僕にとってなによりも魅力的です。テレビゲーマー、これからよろしくお願いします。千客万来にもちょくちょく顔を出したいと思います。がんばるぞ〜。

（東京都・かるかる）

いらっしゃいませ。ぜひとも次はお友達を5人、テレビゲーマー読者に誘いましょう。そしてさらに、その5人にそれぞれ5人ずつ読者を誘ってもらい、さらにその5人に……（以下無限に

緒多頼子（おた・よりこ）…アムロちゃんが結婚したって？　ショック

明来世良夫（あく・せらお）…何で相手がサム？　俺じゃダメだったの？

勝手にランキング

ゲームをしながら食べるおやつはなんですか？

（読者アンケートハガキの集計結果より）



第1位	ポテトチップス 最近の流行はど〜も、エヴァチップスらしいぞ!
第2位	ポッキー ところで、あの四姉妹はどうなったんでしょうか?
第3位	おかき 降参!　なかなか渋〜い選択に脱帽いたしやした
番外	きゅうり オイオイ。もろきゅうか?　キミはおやぢかっ!!
番外	馬笑 北海道のMクン、これは北海道限定おやつなの?

春画一発勝負

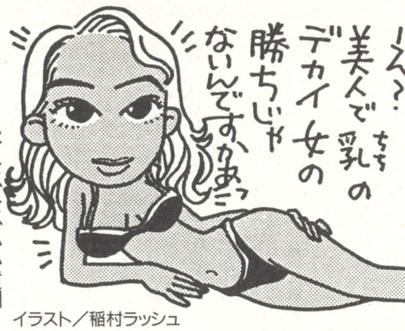


（東京都・しもばしら）

→なんか、分かるな〜。お互い、きまづいんだよね。双方無言のまま、どんよりとした空気だけが流れる。

続く)。これじゃ、ネズミ講と変わらないって。ちょっと危ないなぁ。

●明来世良夫氏に聞きます。
☆己はでかいが己自身は小さい者
☆己は小さいが己自身はでかい者
どちらが勝者ですか？　正当かつ明確な理由もつけてお教え下さい。
(福岡県・イデア)



イラスト／稲村ラッシュ



う～ん、なかなかいい質問だね。質問のレベルも上がってきたようで、一安心。
☆顔は美人だが性格がブスな女
☆顔はブスだが性格が美人な女
どちらが勝者ですか？　と聞いているようなもの。これは、意見がまっぷたつに分かれるところだと思うが、個々人の好みによるところが大きい。ゆえに、ある意味どちらも勝者であり、ある意味どちらも敗者なのだ。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

●なぜ「河村隆一」はあんなに「うまいうまい」言うのでしょう？　そして、どうしたらあんなに自分の世界に浸れるのでしょうか？　私のまわりにも結構ファンは多いのですが。
(大分県・笠原ようこ)



それはね、彼にもたぶん不遇な時代ってのがあってね。その頃はおかずもろくにない食事だったはずなのね。でも今は簡単にミックスフライ弁当なんかが食べられちゃうから、「俺もここまできたぜ！」って、そんな深い感慨を含んだ「うまいうまい」なのよ、きっと(かなり憶測)。そういえば、『ミュージックフェア』に河村隆一と郷ひろみが出てて、河村が「俺、ひとりっこで兄弟いなくて、テレビで郷さん見て、アニキって呼んでたんですよ」なんて言ってるのを見て、お前はアホか！　って思ったけど、ナルシストもここまで堂に入ってると、許されちゃうんでしょうね。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

●僕の広末好きが原因で中学からの友人とケンカになってしまった。広末をバカにする奴は許せない！　担当の方どう思います？
(栃木県・柳原光晴)



許せない！　なんて言って啖呵をきっているけれども、「の広末好き」を抜いて自分の投稿を読み返してごらん。「僕が原因で中学からの友人とケンカになってしまった」と暗に告白してるのね。そう、キミが悪いの！　国語の授業より身になり、為になる千客万来正しい日本語倫理委員会でした。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

次回のお題は「高知東急もびっくり！　僕らのまわりの、モテモテ男」です。各コーナーもおはがきよろしくぅ。待ってま～す。
あて先はこちら…
〒153 東京都目黒区青葉台3-1-12
㈱アクセラ
週刊テレビゲーマー編集部
「千客万来」各コーナー係
締め切り　11月21日（金）必着
E-mail:tg-1000@pb.axela.co.jp



←今なら初回投稿掲載者に人気ソフトの「みんなのGOLF・体験版」をプレゼントしちゃいます。2回目以降はカウント制になってま～す。

水野編集長の今週の使えないヤツ

キング・オブ・使えないヤツの呼び名をほしいままにしている「せこっち」こと、瀬古くんは、まさに使えないヤツの王様だ。彼のしでかした失敗は、誤植にはじまり、記入漏れ、チェックミス、事実誤認、メーカーさん激怒などなど、数え上げるだけで丸3日はかかるというギネスものの逸材なのだ。こーゆー人間に限って、しきりに反省はするのだが、またまた必ず同じことをしでかす。いいやつなんだけどねぇ。

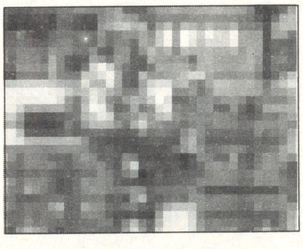


◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

ぶっちぎり読者レビュー

爆弾☆くそゲーレビュー

「こんなつまんないソフト出してんじゃねーよ!!」と声を大にして言いたい、そこのアナタ。友達同士でブツブツ言ってないで、ぶっちぎりまでぜひ御一報を。当コーナーでは、くそゲーレビューを大募集!!　で、応募要項。レビューは16×5の80文字以内に収めること。ソフト名は決して本文中には入れないこと。みんなの爆弾レビューを待ってるぜい!!


ソフトはくそゲーなら何でもOK!
※画面写真はイメージです。

☆某有名RPGですが、これが不親切、移動経路の出口がわかりにくい。途中で何度やめようと思ったことか。キャラも本心を偽る人ばかりだし。本当に320万本も売れたの？
(福岡県・煩悩番号百八)

☞予約も殺到して、異常なくらい売れたソフトだよね。学生ならいざしらず、熱中しすぎて会社休んだ勤め人も多数いたらしいが、煩悩クンの中ではバッドゲームのようですな。

☆ジ○ンプで連載していた戦国かぶき者マンガを対戦格闘にしたのはいいが、あの操作性の悪さは何？　原作ファンをなめとんのか？
(埼玉県・川浜一のワル)

☞今からちょうど3年前に発売のスーファミソフトですね。確かに操作性悪くって、「買い！」とは言えないと思いましたね。う～ん、納得。

～恋愛相談室～

姉さんにまかせなさい!

●僕の彼女はゲーム嫌いです。興味がないどころか、僕がゲームやるのすら、いやみたいです。ゲーム好きの僕にはこの状況がつらいのですが、どうすれば彼女はゲーム好きになってくれるでしょうか？
(福島県・海老庵)

彼女、彼氏がゲーム嫌いでどうしようって人、結構多いのよね。そうね、都市型テーマパークなんかで、ゲーム的なアトラクションで一緒に遊んでみるのはどう？　デートで遊園地を嫌がる女の子はいないし、自然とゲームを2人で一緒にできるし、なかなかいいと思わない？　それでだめなら連絡して。姉さんが彼女を説得してあげるから。　※「姉さんにまかせなさい」では様々な恋愛相談を無料で受け付け致します。

イキナリ百貨店当選者発表　商品No.4の「トレジャーギア販促用テレカ」は鹿児島県の山下正樹さんに決定！

堀井雄二の

人生はでたとこまかせ



第25回『ブームにひとこと！』の巻

なにが流行るかわからない昨今。えっ？ そんなこと言うのは、オヤジになった証拠だって？ ええい、うるさいぞっ！ ひとこと言わせてくれ 俺様には理解できん！

●女子高生のルーズソックスを見ると上までずり上げてやりたくなります。しかし、これから紺のワンポイントソックスが流行りそうなので、ホッとしています。

（広島県・あちゅみいみ）

●ルーズソックスに砂を詰めたら凄い凶器になると思う、と友人が言ったが、ルーズソックスのブラックジャックなんて、重くて振り回せないと思う。役に立たん奴め、ルーズソックス。

（静岡県・もぺっと）

●たま○っちが、あんなに売れていなければ、土壇場で、合併をチャラにできるほどの根性は出てこなかっただろうに……。

（新潟県・ことぶきひかる）

●スーパーマリオブラザーズのマリオ。私には、ただのヒゲ面のおっさんにしか見えないんですけど。

（神奈川県・神田信嗣）

●昨今のおもちゃ・フィギュアブームの脳天気な明るさはなんだ！ 一昔前のマニアたち共通に漂っていたあの暗い「怨念」はいったい何処へ？

（大阪府・みひかみ正人）

●「尿療法」が体にいいからといって、あんなものが流行ったとは、いまだに信じられない。相手が女王様でも、飲みたくない。私は。

（新潟県・ことぶきひかる）

●お願い、みんな、まだ茶髪でいてね。私、最近、茶髪にしたところなの。今、茶髪ブームが終わると、毛染め代金が無駄になるー！

（大阪府・きゃーま）

●某トゥ○イト2を見ていたら、この秋、ベロア素材の服を着た、「ベロっ娘」が流行るとのこと。いいけどさ、「ベロっ娘」はないだろうよ。なんかエッチだぜ。

（愛知県・まひる）

●あの丸文字は、一体どうなったのでしょう。

（神奈川県・神田信嗣）

●「春高バレーで、ブルマーの学校が激変してることかな」うちの兄に「最近流行ってるもので何か腹の立つことってある？」とたずね、返ってきた答えがこれでした。

（茨城県・卯月せぴあ）



●私だけ、変な顔になるプリクラなんて、間違ってる！

（神奈川県・寝棺青汁地養鳥）

●あの「エヴァ」も何年かすると、懐かしのアニメとして紹介されることでしょう。その時のコメントはたぶん「訳のわからんアニメだったな」の一言？

（福岡県・煩悩番号百八）

●「団塊の世代」の人たちは、若い頃の写真を見せたがらないという。今の女子高生も、将来そうなるような気がする。恥ずかしさはどっこいくらいかなあ、「ベルボトム」と「ルーズソックス」……

（福島県・たか恥てつや）

●「失楽園」ブームに躍らされて不倫願望を持っちゃったオトナたちに、援助交際をどうこう言う資格はないと思う。経済活動と割り切ってる分、援交のほうがまだマシなのでは？

（福島県・はりえんじゅ）

●オープンカフェの仕掛人は、駅に無断で住む人たちだと思っています。夜空の下で、日本酒を酌み交わす、これぞ天然のオープンカフェでしょう？

（神奈川県・火星人）

●私を含め、今や「ピカチュウ」大人気。アニメ「ポケットモンスター」のレギュラーで出ているの

●構成・文／堀井 雄二
●イラスト／榎本 一夫
●担　当／金 由起

いつも心にパルプンテ

10月9日東京駅。数名の男たち（含む女性1人）が新幹線ホームに結集した。行き先は名古屋。荷物の中には、緑色の四角い物が！

というわけで、緑色の四角い物とは、じつはPSのデバッキングステーション（開発途中のCD-ROMを走らせる為のハード）だった。

こんな物を持って、なぜ、名古屋までゆくのか？ 勘のいい読者は、すでに気がついたと思うが、この日は鳥山明氏とキャラの打ち合わせをする日だったのだ。

「私、ちょっとお弁当、買ってきます。駅弁っていうと、やっぱカニですよね」と随行のS嬢。

「ええ⁉ 東京駅にカニ弁当なんか売ってたっけ？」

なにやら遠足気分である。いつもは、エニックスの会議室で延々と会議をしているわけだが、それゆえに、遠出の打ち合わせは、ちょっとした気分転換であり、心も躍る。

列車がホームを滑り出した途端、みんな一斉に弁当を食べ始める。

「えーと、この前、5月に行ったから、約5ヵ月ぶりだね」

「そうですね。あの時は、まだ話だけでしたが、今日は、マップ上を実際に歩けるROMを体験してもらえるので、だいぶ感じをつかんでもらえると思いますよ」

東京〜名古屋。のぞみ号で約1時間半。弁当を食べ終えて、ちょっといっぷくしているうちに、列車は名古屋駅に到着した。

「みんな、いくよーっ」（つづく）

はいいけど、毎回ボロボロになるピカチュウ……。ピカチュウ見たさにアニメを見るけど、痛々しく、可哀想で泣いてしまいます。こんなことなら、ピカチュウをレギュラーから降ろしちゃってほしいよ。

（東京都・ピ渦中）

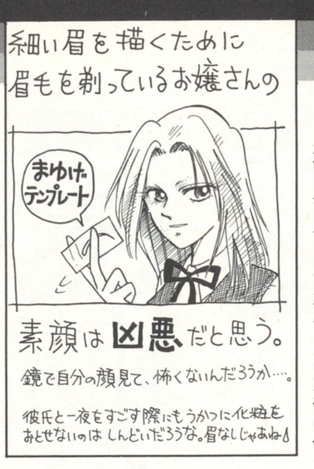
●最近、都内では、こんなカップルをよく見かけます。オヤジと、なんだかとても田舎風の若い女の子のツーショット。どう見ても親子とは思えないし、会社の上司とバイトといった感じでもない。先日は、オヤジがイモ臭い女の子に、電話機を買ってやってるのを目撃。こういうの流行ってんの？

（東京都・ジャスミン）

☞あちゅみいみくん、そうなのか。キミはなかなか女子高生事情に詳しいようだな。それはなぜに？

みひかみくん。ボクもこの前、中野のブロードウエイにある、その手の店に行ったら、店内はすごい混雑で、万引き防止のためか入口でバッグを預けさせられたのだ。え？　いい歳して、そんな店に行くなって？　ごもっとも……。

そして、たか恥くん。ボクもその昔、ベルボトムを……。と、今週は身につまされることが多いぜ。



（静岡県・もぺっと）

私の大予想！明日からこれが流行る

●抗菌グッズがいろいろありますが、ゲーセンでもレバーやボタンが抗菌になりそうな気がします。

（大阪府・猪名嘉一）

●トレカばやりですが、日本のトレカといえば、やっぱり名刺。バーコードバトラー名刺専用版〝ネームカードバトラー〟が！　職場では「何です？　このマークは？」「いやぁ、このマークを入れると強いんですよ」

（大阪府・猪名嘉一）

●広末涼子や榎本加奈子などのアイドルシリーズや、松井やカズのスポーツ選手シリーズの切手！　これらが発行されたら切手ブームがやってくる！　郵政省の皆様、検討してみては？

（千葉県・花澤知顕）

●PHSや携帯が更にMini化して、腕時計型やペン型に！　街中は、時計に話しかける人々で一杯に！　ちょっと不気味……。

（福岡県・岡PON）

●ペットも多様化して、わけのわからない小動物が多い今日この頃。行き着く先は、違う種族同士、掛け合わせたキマイラ……なんて、どうでしょうか？　自分で作れる合体キットが出来たら楽しいな。

（東京都・座敷あらし）

●私の恋愛のテーマは、お腹がたぷたぷ太ったおでぶさん。そんなブームは、おそらく来ないので、ライバルもなく、永遠に私の一人勝ちでしょう。ホッホッホ。

（愛知県・さゆり）

●あれだけカツラのCMが流れ、しかも24時間フリーダイヤル対応。それだけハゲ人口が多いはずのに、なぜ、ハゲモテブームがやってこないのだろう。不思議だ。

（東京都・のぶ）

●今、流行っているものピッチ、たまごっち、グッチ、モンチッチ。最後には「ち」が付く共通点があります。この法則から次のブームは、ズバリ〝えっち〟です。その日が待ち遠しくて、夜はギンギラギンなのだー。

（東京都・1・5倍しもばしら）

☞猪名くん、人の名刺を使ってカードバトラー。実際に遊べそうだ。

そして、さゆりちゃん、のぶくん。やっぱデブでハゲの時代は、来ないのだろうか？　悲しいのぉ。

新・ゆう坊の一触即発コーナー

●9月5日号で「でたまかバッヂ」批判をした者です。どう処分しようと思っている矢先、「ブレスオブファイア」ゴールドコース当選の通知！　現在、バッヂ様は、まつらせて頂いてます。

（神奈川県・ぶよぶよみーたん）

どうだ、『でたまかバッヂ』のご利益はすごいだろう。ボクなんか、かつて、それを作りすぎて1000個近く持っていたわけだが、そのせいで成功したのかも知れんぞ。

●最近、近所のリサイクルショップに置いてある白いフォークギターが気になってしかたがないんです。素姓が知りたいのですが、買ってしまいそうで怖くて……。

（広島県・あちゅみいみ）

その昔、某TV番組で奇人変人コーナーがあり、出場すると白いギターをもらえた。で、そのギター欲しさにゴキブリを飲み込み、胃を喰い破られて死んだ青年がいたのだ（実話）。たしかに怖いぜ。

●最近、インターネットで、「ゆう坊」ならぬ「ゆうぼん」がリンク張りをしていますが、あれは、いったいだれですか？　素姓を知っていたら教えてください。

（埼玉県・たろきち）

いや～、まいったなあ。やっぱホームページを持つと、訪問者のカウンター数を増やしたくなっちゃってさあ。本名を明かさずに、こっそりとリンクを張ったりしています。見つけたときはよろしく。

●やっぱり優勝賞品は、ドラクエへの出演権を得られるというのがいいですね。例えば隠しダンジョンに棲み着いている「性格のあぶないキャラ」としてとか（笑）。

（北海道・ほっかむり裕）

これはマジに答えよう。そうしてあげたいのはヤマヤマだけど、一部の人だけにしかわからないような楽屋オチを入れるわけにはいかないのだ。え？　ファミコンの時の、ゆう帝、ミヤ王、キム皇はなんだったって？

ワッハッハ、あの時は、こんなにメジャーになるとは思っていなかったのだ。いや～若かったなあ。

次回募集のお知らせ

次回のテーマは「私のストレス解消法」だ。現代人ならほとんどの人がストレスを感じていることと思う。なにかよい解消法はないものだろうか？

例「私のストレス解消法に、ワープロの新語登録機能は欠かせません。A部長が自分の名前を入力すると『ハゲ！』と変換されるようにあらかじめ仕組んでおきます。愉快じゃのう」

例「僕のストレスは耳かきで解消されます。かきすぎて、時々、血が出たりして、ちょっぴり反省したり……それもまた一興」

例「ストレスには、ガーデニング。といっても、アパートで庭がないので、通学途中の、路上の割れ目にハーブの種をまいたりしてます。でも、路上の割れ目がなくなってきたので、先日、ついにつるはしを使い、割れ目を作りました。こっちはこっちで、くせになりそうです」

などなど。イラストネタも大歓迎だ。その他、お便り、質問等もお待ちしてるぜ！

［おたよりのあて先］
〒153東京都目黒区青葉台3-1-12
㈱アクセラ　テレビゲーマー編集部
「人生は、でたとこまかせ」
大変だ、10円ハゲが！係
締め切り　11月21日（金）必着

「堀井雄二の人生は、でたとこまかせ」では
Eメールでのおたよりも受け付けています。
E-mail:
tg-detamaka@pb.axela.co.jp

●初めて載った人には、特製『でたとこまかせバッヂ』をプレゼント。その後は、採用回数がカウントされていき、年末で集計。最高投稿者には、なんと、豪華賞品をプレゼント！

ドキドキ取材日記

今回は新作ソフトの発表会だったがやっぱし女の子の取材はいいねえ〜

やっほうー！　みんな元気かね？　秋もあっ、ちゅー間に過ぎて、もうすぐ冬だな。冬といえばスキーにスノボと決まっている。しかし、日頃の不摂生のせいかもしれんが、去年のウェアを着ることができん！　ジャケットはいいが、パンツのウェストが全然合わんじゃないか！　ただ単に太っただけのことなんだが。こりゃイカンね。

ちゅーことで、今回は超久しぶりに新作ソフトの発表会に行ってきた。しかし、ただの発表会じゃない。ゲームに出てくるオネーち……い、いや、アイドルの女の子が来るっちゅーもんだから、内心ドキドキして行ってきたんだな。安室ちゃんも人妻になっちゃったし。って、そりゃ関係ないな。

で、パックインソフトの『湾岸トライアル』の発表会だ。いやしかし、こんなに取材が多いとは思わんかったね、こりゃ。やっぱし、今が旬のアイドルが来るっちゅうから、当然といえば当然か。んでもって、社長やら監督やらの話が終わって、いよいよ女の子たちの登場だ！　なにしろビジュアルクイーンの嘉門洋子ちゃんも来てるんだモンね。オイシイ場面は見逃しちゃいけません。



⬆どーですか！　今回は４人しか来なかったが、ゲームには５人出てる。やっぱし本物はイイね。

しかし、嘉門洋子ちゃんに関しては、日頃から水着しか見慣れておらんもんだから、洋服を着てるっちゅうのには、どーも変な感じがする。でも、ミニにブーツが似合っていて、とってもナイスな感じだ。と考えとる場合じゃない。で、カメラマン君の近くに行こうとすると、突然けたたましい携帯電話の音が。ちょっとイヤな予感。で、予感は的中！　お客さんとのアポをすっかり忘れとったんだな。

業界裏暴走特急

裏筋ヘッドライン

こんなこともあるんだねえ〜！知らずにいたら大変だったかも

来年に発売が延びちゃったサターン版『湾岸トライアル』。ドキドキ取材日記でも取り上げてるから読んでね。ちゅうことで、裏ネタを一発。この実写シーンは公道で撮影されたんだけど、実は法律ギリギリでの撮影だったみたい。なぜかというと、車の追い抜きシーンでウィンカーを出さずに追い抜きをやってたからなんだ。で、これじゃあマズイということで、急きょウィンカーを出してるシーンに差し替えた、というワケ。

長引いていた紛争にケリがつく！果たして勝ったのはどっちだね？

某ゲームメーカーの内部紛争にやっとケリがついた、という情報をキャッチ！

これは、会社の上層部と開発チームがソフト開発で大モメにモメていたという、知ってる人なら有名な話だ。この争いのせいで、年末に発売される予定だったタイトルが、早くて来年の夏ごろの発売、と大幅に延びてしまった。もちろん、開発は別のチームになるのは言うまでもない。えっ？　タイトルを教えろだって？　スマン。タイトルを忘れた。

裏技1本勝負

たまには格ゲーもやらなきゃね！『サムライスピリッツ天草降臨』

●**断末奥義コマンド**

「下・下・上・右・右＋Xボタン」

（キャラクターが右向きのとき）

●**自決技**

「左・右・右下・下＋弱斬り＋けり」……コマンドが成立した時点で死んだことになり、次ラウンドでは怒りMAX状態から始まる。

●**斬紅郎必殺技（修羅・羅刹共通）**

無限流 無法拳……「下・右下・右＋Y」

無限流 無限砲「左・右・右下・下＋AB」この技を使って、相手をビシバシやっつけようぜ！



⬆関係ないけど、服部半蔵の忍法・爆炎龍。斬紅郎以外のキャラも使ってほしいなあ、チミたちも。

©SNK1996

メッセサンオー稲越店長のこれってヤバイ？

以前ウチでつくった販促物をゲームグッズ売買の店で鑑定してもらった。驚愕のプライス！　『Ｐｉａキャロット〜』の絵皿が12万円、『てきぱきワーキン〜』の湯飲みが1個2万円、4個セットが十万円。

うっ、売り、売りてぇ〜！

【メッセサンオーホームページ http://www.messe-sanoh.co.jp】

10月13日（月）　朝から『デッド・オア・アライブ』の問い合わせが多い。もちろん、セガ様の迅速なリピート活動によって、今週土曜日には割り振りで入荷するらしい。勘弁しろよ〜！　ってなワケで土曜日まで待てないので、ブローカーから高い買い物を買っちゃいました〜。

10月14日（火）　某誌の企画で座談会に出席。ちょっと遅刻してしまった。雰囲気が暗いので、勝手に仕切ってしゃべってみた。その後、座談会にいたドコぞの次長がオイラの言葉にカチンときたらしく、「アイツは生意気」と言ってるらしい。こっちはお前の顔すら覚えとらんわい！

10月15日（水）　イマジニアとオリジナル販促について打ち合わせ。『マルティーランサー』と『マリーのアトリエ』。普通に売ってもそれなりに売れそうなんだけど。もちろん、何をするかはココで書けません！

10月16日（木）　このところの取材攻勢で、原稿チェックに追われる。こういう作業があることをすっかり忘れていた。え〜ん！　面倒くさいよ。

10月17日（金）　『センチメンタルグラフティ』発売延期を聞く。ただでさえ目玉の少ない年末なのに、こいつはかなりキツイ追い打ちだ。延びるのはクソゲーだけにして欲しいね。

10月18日（土）　ゲームボーイの『たまごっち2』があんまり売れていない。しょうがないので、隠しておいた純正『たまごっち』を定価で売ってみる。あっさり全部売れる。

10月19日（日）　本日はお休みです。



特集

クリエーターが教える 美少女ゲームはこうつくる!!

どんな時代でも抜群の人気を誇る美少女ゲーム。だが、たかが美少女ゲームと侮ってはいけない。そのゲームシステムは生半可なソフトを遥かに凌駕するできになっているのだ。今回はそんな美少女ゲームの秘密をクリエーターたちが本音で話してくれた、超スペシャル特集である。

なんといっても美少女! 美少女ゲームは永遠だ!

なぜ美少女ゲームは人気なの? その理由を絶対に知りたいよ!

というワケで、テレビゲーマーが送る、スペシャル企画「美少女ゲームはこうつくる!!」なんだが……ちょっと待て!

最初に、なぜこんな企画を立てたかというところから説明しなくちゃなるまい。せっかちな人は、ココはとばしちゃってもかまわない。読みたい人だけ読もう。

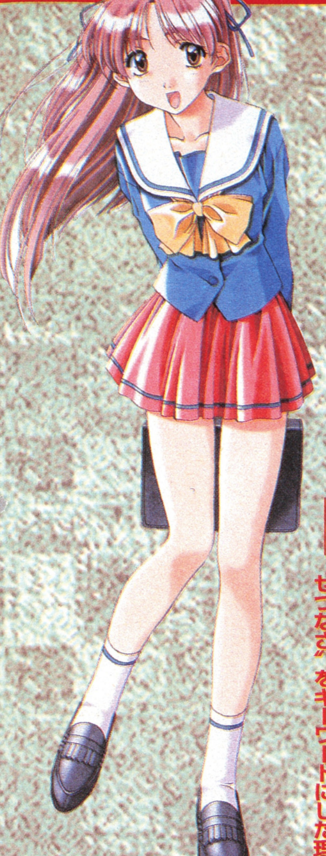
で、理由なんだが、簡単に言っちゃえば担当者がやりたかったから。こんな理由だと速攻で退場だな、やっぱり。あっ、その前にイイお知らせがある。なんと、今回の特集ではスペシャルプレゼントがある。もちろん、ファンならスッゲーうれしいプレゼントになるのは間違いない(と思う)。

まあ、そんなことは置いといてだな、今回特集で扱うソフトは、『センチメンタルグラフティ』『ミサの魔法物語』『デザイア』『イヴ・バーストエラー』『ときめきメモリアル』『あいたくて…』『プリンセスメーカー』『フォトジェニック』と、新旧の人気ソフトを集めてみた。その人気ソフトをつくっているクリエーターにインタビューしてるワケだから、もう読むっきゃないでしょう、これは。

ということで、さっそく次ページから始めてみようか! ちゃんと読んでね。

撮影/吉田 武

センチメンタルグラフティ



『センチメンタルグラフティ』開発裏話などをインタビュー!!

せつないという感情がね、今の人にはわかんない!!

——窪田さんにとって美少女ゲームとは何ですか？

美少女ゲームねえ。今までつくってきたのが美少女ゲームだと思うんですが。『卒業』『誕生』ときてね。我々のつくるゲームのコンセプトっていうのは、キャラクターとプレイヤーとの感情の揺れ動き、簡単に言えば親近感の持てるようなゲームにできたらな、って思っているんです。あまりにもキャラクターが高いところにいると、ユーザーの手が届かないので、すごく身近にいるような女の子とかになっちゃうんですね。

——今までの恋愛シミュレーションは、自分を鍛えて女の子に好意を持ってもらおう、というのが原則みたいだったでしょ？

『センチ』はプレイヤーがすべて好きだと思っているところから入っていくんで、まさにハーレムみたいな感じですね。だから、自分をよく見せようとかの努力はいっさい必要なくて、たった1人を除いて残りの11人をどうやってフルか、っていう男冥利につきるようなゲームになっています（笑）。

——理想の女の子像は反映されてますか？

僕個人の理想は入ってないですね。だから、理想のというよりも普通の男たちが好む女の子を僕がチョイスしてる、っていう感覚かもしれませんね。自分がイイと思ったキャラクターを出すと、ちょっとオヤジ対象のゲームになってしまうと思うので（笑）。

——〝せつなさ〟をキーワードにした理由とは？

それは、若い人たちがせつないとか、そういう感情がわからないからですよ。感傷的になるっていうか、涙もろくなるっていう言葉があるんですけど。それを僕の勝手な解釈で〝せつなさ〟って訳しているんですけどね。だから、プレイヤーがわからないからやめようと思うんじゃなくて、わからないから逆に新鮮に思ってくれるんじゃないかなあ、ってことで始めたのが〝せつなさ〟っていうキーワードなんです。

——〝せつなさメーター〟がありますよね？

本当はやりたくなかったんですよ（笑）。せつなさを見せないで『センチ』をつくってたんですよ、実は。でもわかんないんですよ、女の子がせつないと思ってくれることがね。演出で電話とか使ってるんですけど。それがわかりづらいので、あえて今回はパラメータ化したんです。



■サターン
■NECインターチャネル
■'98年1月22日発売
■7500円（初回限定版）
■恋愛シミュレーション

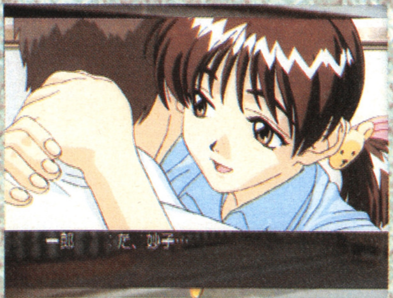
有限会社マーカス代表取締役



Masayoshi Kubota
窪田正義

PROFILE
1959年大阪生まれ。代表作に『卒業』シリーズ、『誕生』シリーズ企画プロデュースなど。今回の『センチメンタルグラフティ』では制作総監督。その他、『卒業』や『誕生』などの歌の作詞など多数。



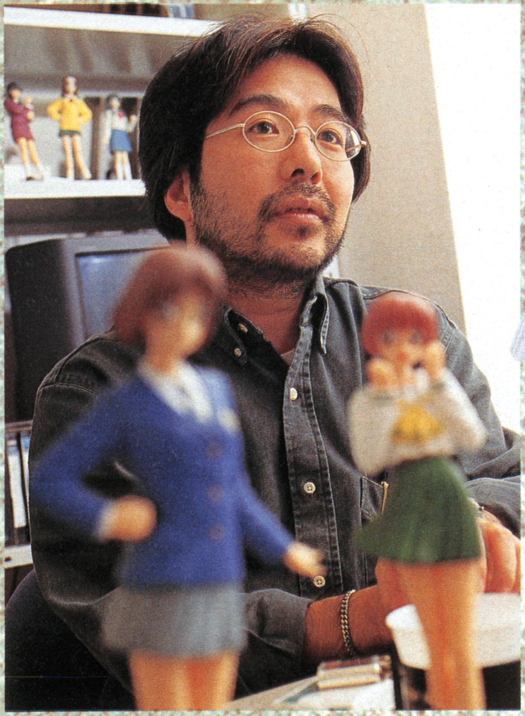


⬆こんな感じで抱きつかれたら、せつないどころか、超ドキドキもんだと思うんですけど。うらやましい。



⬆やっぱり最初はお気に入りの女の子だけと仲良くなるのが王道……でもないか。

美少女ゲームはこうつくる!!



まずはしっかりした設定 セーラー服だけじゃダメ

――今後はどんなゲームをつくるのでしょうか?

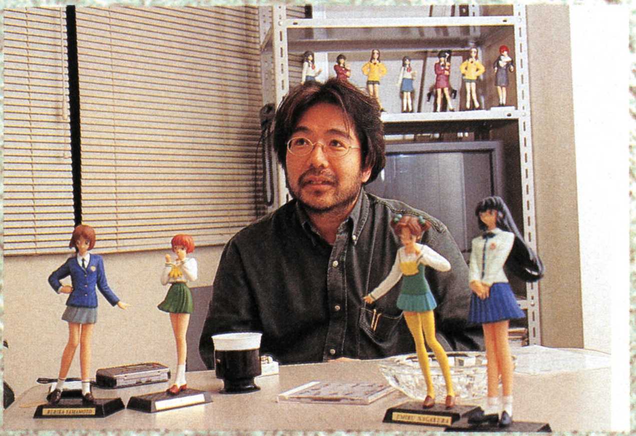
実はもうやりたいゲームは決まってるんです。今度は"別れる"ゲームとかね。"出会う"とか"くっつく"とかじゃなくて、"別れる"。まあ『センチ』でも別れる、っていうのがいちばん難しい部分なんですけどね。でもゲームだからイイと思うんですよ。別れることが、どれだけ後味の悪いことなのか。だから『センチ』もけっこう後味悪いですよ(笑)。女の子を11人フッちゃうわけですから。そういった後味の悪さもゲームだからいいんじゃないですかね。せっかく会っておいて、ずっと電話もかけないで会いに行かなかったら、無言電話がかかってきても仕方ないですからね(笑)。

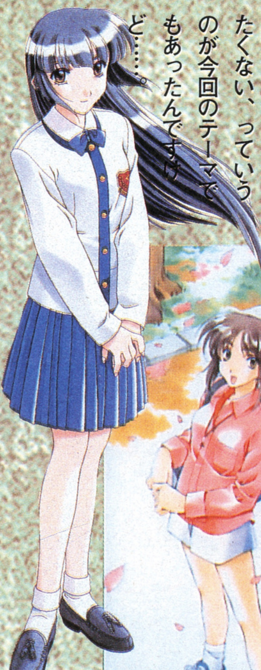
――美少女ゲームの理想像を教えて下さい。

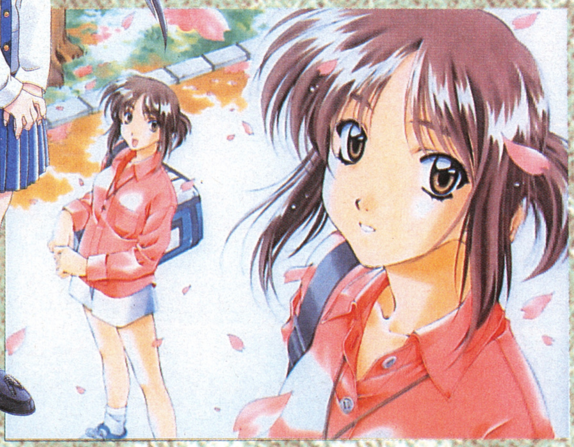
ゲームをつくる立場としては、ユーザーにホレ込んでもらえるキャラクターをつくらなきゃいけないと思っています。あとしっかりした設定。存在感のないキャラクターで、単に絵がかってカワイイだけじゃダメでしょうね。セーラー服だけっていうのも、う～ん……。

――システムについて。

僕は(せつなさの)パラメータシステムは恋のキューピットだと思うんですよ。で、女の子に「せつない」って言わしちゃうのはせつなくないんで、だから目で見えるパラメータをつけたんです。でもね、やっぱり人間の感情を数値化したくない、っていうのが今回のテーマでもあったんですけど……。



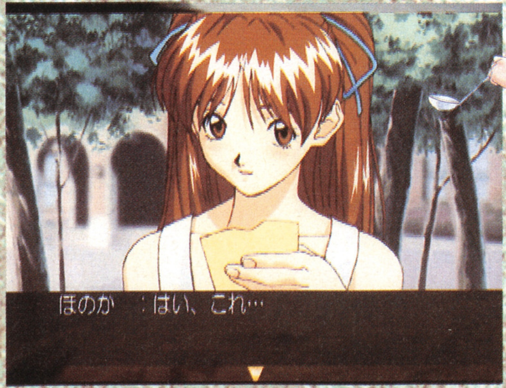




迷わすように展開してでもそこがおもしろい

――ぜひ『センチメンタルグラフティ』を百倍楽しむ方法を教えて下さい!

ユーザーのみなさんはキャラクターに思い入れがある人が多いと思うんですけど、まず「どの女の子から始めるか?」を決めておいてもらってですね。お目当ての子とハッピーエンドを迎えられるように持っていって、徐々にウマくなってきた段階で二股かけて(笑)、最後に1人だけに決めるプレイ方法とか。あるいは十二股かけて好きなときに他の11人をフッて、1人だけゲットするような離れ業とか……。そういうこともできるようにつくってあります。遊び方のひとつとして、非人道的なことをやっていただくのも(笑)おもしろいんじゃないですか。



↑主人公に来た一通の手紙からストーリーは始まる。せつない気持ちは会いたい気持ち。キミは女の子のせつなさを最大限にできるかな？



PRESENT ❶

じゃじゃ～ん！ 今回、この企画の超目玉ともいえる（ホントか？）プレゼントの時間がやってまいりました！ ということで『センチメンタルグラフティ』からは、ファンクラブのご好意で「ポートレート・コレクション」を2名にプレゼントだ。まあファンならヨダレものだと思うけど、数が少ないので必死になって応募するように、ね。詳しい応募方法は65ページに書いてあるよ。



↑こ、これが噂の『センチメンタルグラフティ』ポートレート・コレクションだ。ファンなら今すぐ応募したほうがいいよ。

※画面は開発中のものです。

ミサの魔法物語



■プレイステーション
■サミー
■発売日未定
■7800円（初回限定版）
■育成シミュレーション

主人公の女の子が自分の意志で将来を選んでいくかのようにしたかったんです

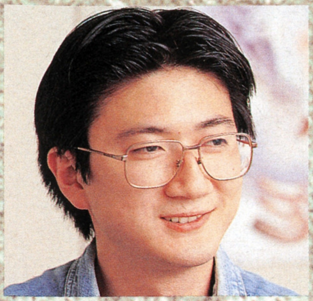
パチンコから美少女ゲーム開発に至った理由とは？

――美少女ゲームを出すことにしたのは？

ご存じかとは思いますが、ウチはもともとパチンコ・パチスロ関係のソフトを中心に出していたんです。メーカーとしてあるジャンルが強い、というのは強みでもあるんですけど、逆に言うと「このジャンルしか強くない」というふうに思われる部分がありますんで、他のジャンルでもちゃんと作れるんだ、ということを見せたい意向はありましたね。

だからべつにシューティングでも格闘ゲームでも良かったんですが、桜井から「プレイヤーが妖精になって女の子を魔法少女にする」という企画が出まして、これは是非やってみようということになったんです。

実は今回のこのソフトに携わった人間というのは、この手のゲームのマニアの集まりなんですよ（笑）。だからそういったゲームをやり込んで、嫌な部分もいい部分も知りつくしているという点では自信がありましたね。

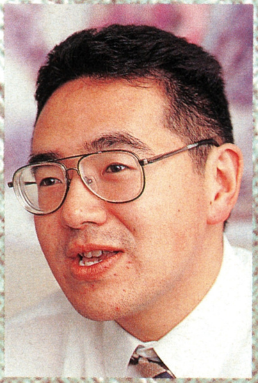


AM事業本部 開発部
CP開発グループプランナー

Isamu Sakurai
櫻井勇

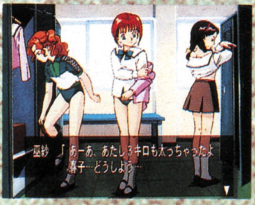
――このゲームのポイントはどこですか？

内容的には育成の方向によって後半ストーリーが全く違う5種類のシナリオになる、マルチストーリーですが、制作者側の設定した目的に到達するためにやるゲームではなく、自分の子供のように育てた女の子が自分の意志でこういう将来を選んだ、というふうに見せたかったためにに結果的にマルチストーリーというカタチになったんです。



AM事業本部 統括部
販売促進グループ

Hiroshi Takenaka
竹中博史



⬆どっひゃ～！　こんな美味しいシーンまで見れるなんて、とってもウレシイ限りです。

意気込みとしては完全に第2弾は出すつもりです

――次回作はあるんでしょうか？

高田明美さんがデザインした魅力的なキャラクターなので、第2弾はやるつもりでいます。でも最終的にはプレイヤーのみなさんに認めてもらわなければいけない。やはりメーカーの思い込みだけで作品を作りたくはないんですよ。第1作は第1作で全力投球で作りあげることに専念して、それを認めてもらったところで第2弾の制作に移りたいですから。

実は完全にはお話できないんですが、かなりの技術力を駆使したポリゴン系アクションゲームも制作中です。大舞台を用意して、来年くらいにはパッと発表したいと考えてます。

ゲームの中で成長するミサは私の分身です!!

主人公のミサはゲームの中で成長していくので、小学生のときと中学生のときの差をつけるのが大変でしたね。12歳から15歳頃といえば、女の子が一番成長する時期でしょう。育て方次第でいろいろなミサに成長するんですけど、その変化が結構楽しかったです。アイドルになったり、ひとりの少女として恋愛したり……。「もし自分がミサだったら」と考えながら、とても楽しくお仕事ができました。ゲームよりちょっと早くラジオの中でもミサを演じていますので、皆さん是非聞いてくださいね。



桜井 智

PRESENT❷



⬆応募方法は65ページに出ているから、ちゃんと見て応募しようぜ！　もったいないからね。

今回紹介した『ミサの魔法物語』で、主人公ミサの声をやっている桜井智ちゃんから、読者にスペシャルプレゼントだ！　なんと、限定3名に智ちゃんのサイン色紙をあげちゃう！　これはかなり競争率が高くなりそうだから、気合いでサインをゲットしよう。せっかくだからね、プレゼントはもらわなくちゃ。

※画面は開発中のものです。

デザイア／イヴ・バーストエラー

美少女ゲームの新星イマディオ大ヒット作の秘密に大接近だ!!

Imadio

■サターン
■イマディオ
■発売中
■EVE/7800円 DESIRE/6800円
■マルチサイトアドベンチャー



美少女ゲームじゃなくてキャラクター主体ゲーム

―『デザイア』『イヴ・バーストエラー』を家庭用ゲーム機で出そうと思ったきっかけは？

最初はこの『イヴ』。パソコン版が出ていたんですけれども、シナリオの質が非常に高いということで18禁とかパソコンとかの枠を超えて、もっと大きな市場で大勢の人にプレイしてもらえたらなあ、というのがきっかけですね。イイものがあるから出したいな、そんな感じでした。そうしたらユーザーの反響がすごくて、驚いた反面うれしかったというのが正直な感想です。

―鈴木さんの美少女ゲームのつくりかたとは？

そうですね、有名なクリエーターとか声優に頼らないで、まずしっかりした中身をつくるということですか。まあ結果としてキャラクターに人気が出て、ユーザーがついてくることは非常に喜ばしいし、それはソフトの力でもあるわけですから。

―最後に、理想とするゲームを教えて下さい。

私は基本的にプロデュースやプロモーション、そういうことをやっていますから、制作側がやりたいことがたくさんある中で、削っていく作業が多いんです。納期とかコストとかの関係で。そういった制約のないものがつくれたらいいと思っています。でもそれは制作者が本当にイイものをつくりたいというだけで、期日までに市場に送り出す義務がありますから、その中でよりよいゲームがつくれたらいいのではないかと考えていますけど。

イマジニア株式会社
イマディオ事業部　企画担当



Tatsuya Suzuki
鈴木達也

PROFILE
11月26日生まれ。イマディオ事業部企画担当。今回紹介した『デザイア』や『イヴ・バーストエラー』など、数多くのヒット作をプロデュースしている。趣味は神社・仏閣巡り。

―美少女ゲームに対するポリシーを教えて下さい。

キャラクターだけで売る方法だと、これだけソフトが氾濫している中では目立たないし、やはりソフトの質が大事だと考えていますね。基本的には美少女ゲームというつくりはしていないんですよ。女の子という枠ではなくて、キャラクターを主体とした質の良いゲーム、そういう作品をつくっていけたら、と思ってます。



快刀乱麻――噂の期待作!!

これまたキャラクターが超魅力的な噂の新作『快刀乱麻』。時は江戸時代。主人公の父の隠居で、潰れかかった道場を再建していくシミュレーションゲーム。もちろん、いろんな剣士を育成していくのだが、かわいい女の子もたくさん登場するので、ひょっとしたら多くの固定ファンがつくかもね。来春発売予定なので、期待して待とうぜ！



⬆画面はパソコン版のもの。前評判も高かったせいか、発売直後、ベスト3にランクインした。

ときめきメモリアル
あいたくて…your smiles in my heart

美少女ゲームの王道をいく『ときめき』ファン必見の直撃インタビューで迫る!!

ライバルがいなかったがタイミングも大きかった

——なぜ『ときめき』がブレイクしたのか?

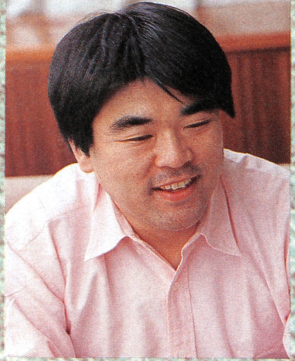
三品　プレイステーションの大作が当時なかったからじゃないか、と私は考えてますけどね。ここまで認知度が高まったのは、そのときライバルになるべきソフトがなかったからだと思います。でも基本はやっぱり、ゲーム自体が手を抜くことなしに、細かいところまでしっかりつくられていたからでしょうね。まあ、いちばん大きかったのはタイミングかもしれませんけど。私が感じたのは、もともと美少女ゲームはいっぱいあったけど、純愛というか、プラトニックなものが世の中になかったことも大きいでしょう。コナミも、これは美少女ゲームじゃなくてシミュレーションゲームだ、という違いづけもしていましたからね。そんなところがユーザーに理解してもらえたんだと思います。

——『あいたくて…』も純愛路線でしょうか?

福原　よりシミュレーション性を強くしたい、というコンセプトがあるので、そういう意味では継承していると言っていいと思います。

——なぜ『ときめき』以外の恋愛シミュレーションを出そうと思ったのですか?

福原　やはり『ときめき』のキャラクターというのは、ほとんど固定イメージがついちゃってますよね。今回のゲームとして新しいシステムにしようとしたときに、その固定イメージが邪魔になってしまうんです。それじゃあ新たにキャラクターと世界をつくってしまって、その中で新しく恋愛シミュレーションをつくったほうが、ユーザーにアピールしやすいんじゃないか、ということになったんです。ゲーム内容も変えやすい、ということですか。もちろん、キャラクターに関しては『ときめき』と違うモノをつくっています。



株式会社コナミコンピュータ
エンタテインメント東京
CS第4研究開発部　副主事

Kenichi Fukuhara
福原健一

93年コナミ株式会社入社。95年㈱KCE東京転籍。『ときめきメモリアル～forever with you～』『あいたくて…おろしたてのダイアリー』『あいたくて…your smiles in my heart』などのプログラムやディレクションを手掛ける。



↑『ときめき』とは違う新しい恋愛シミュレーションの世界がここにある。アニメチックじゃない美少女キャラが、ハートを直撃しちゃうぜ!



株式会社コナミコンピュータ
エンタテインメント東京
開発部　取締役開発部長

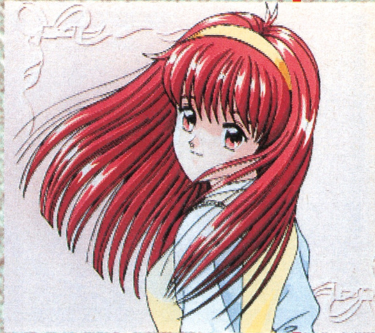
Yoshinori Mishina
三品善徳

コナミ入社15年。MSXパソコン『けっきょく南極大冒険』、『王家の谷』、『グーニーズ』などの商品開発から、ファミコンなど数多くのゲームを企画開発。現在は『あいたくて…』『ときめき2』の開発とプロデュース担当。

——『あいたくて…』のセールスポイントは?

三品　キャラクターがまず全然違う、ということ。見てもらえばわかると思いますが、アニメチックじゃないキャラクターにした点が『ときめき』とはまるで違う広がりになった、というところが大きいでしょう。『ときめき』というのはいちばん最初の恋愛シミュレーションとしてヒットしたんですけど、最初だからこそ、あれだけシンプルだったワケですね。それでも最初のスタッフが考えたアイデアを削り、磨き上げてきているんです。最初ですから(笑)。

そんな観点から、もう少し複雑にリアルな要素をつき詰めてもしてもいいかな、と思ったんです。で、もう一度恋愛というものを考えてみたときに、告白は恋愛のゴールじゃない、ということなんです。告白の時点ですべてが終わってしまうワケではないので、やっぱり告白は通過点だと思うんです。だから『あいたくて…』は、より現実的な意味を含ませた恋愛シミュレーションがコンセプトのひとつになっています。



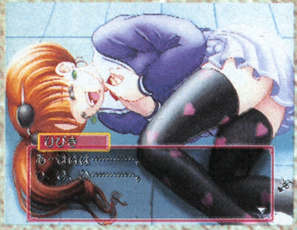
「ときめきメモリアル～forever with you～」
■サターン/プレイステーション
■コナミ
■発売中
■6800円
■恋愛シミュレーション

「あいたくて…your smiles in my heart」
■プレイステーション
■コナミ
■発売日未定
■価格未定

誰もが抵抗なくできる心に残る作品にしたい

――美少女ゲームをつくるときのこだわりは?

福原 「こういうのってよくあるよね」というシチュエーションから始まって、ある女の子とゲームの中でデートする……それがイベントの積み重ねでいつの間にか変わってきて、「こういうのって」が「こうなったらイイな」という理想にすり変わる。それで結果的にユーザーがハッピーでプレイできるようなゲームがいいんじゃないかと思ってつくってます。で、恋愛シミュレーションに関しては、シミュレーション性を上げるということで、やっぱり最初は身近にありそうなイベントを重視したいな、と思いますね。ある程度ラブラブになってきたときに(笑)、「こういう恋愛の形もいいよね」と男性も女性も思ってくれるようにつくれたらいいんじゃないかと。恋愛シミュレーションは必ずそこにいかなきゃいけないんじゃないか? とも思っていますけどね。



⬆発売が待ち遠しい『あいたくて…』。こんなかわいい女の子が、次から次へ出てくるから、もうドキドキしっぱなしだ。

――『ときめき』のようなドキドキ感が『あいたくて…』には入っているのでしょうか?

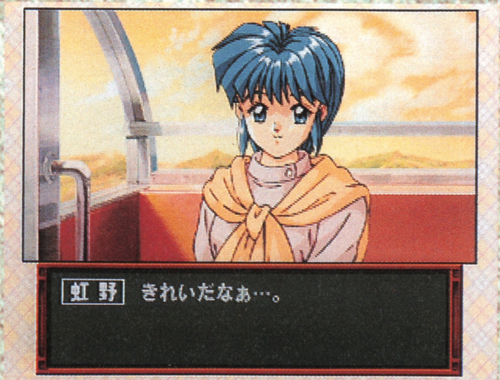
福原 タイトルでもいっているように、つきあってる上で"あいたくなる気持ち"を感じさせるものを目指しています。デートが終わっても「もう少し一緒にいたいな」というのを味わえる形。それを描きながら、あいたいと思う気持ちを感じさせてやりたい、という点にポイントを置きたいと思っています。

――『あいたくて…』の販売戦略など教えて下さい

三品 ゲームとしてはキャラクター重視とか、声優重視とかいろいろあると思うんですが、やっぱりゲームがおもしろくないと全体としての展開のサイクルが短くなっちゃうんですよ。だから、今回の『あいたくて…』に関しては、まずゲーム内容で勝負! ということで展開していきます。とりあえずはキャラクターを見て、ゲームを触っておもしろいかどうか、キャラクターが魅力的なのかどうかを、まずユーザーに判断してもらってからメディア展開はするべきだ、と私は考えています。

――ユーザーに対するメッセージをお願いします

三品 基本的には何度でもプレイできる……噛めば噛むほど味が出る、スルメのような(笑)ゲームをつくろうと頑張っていますので、発売までもう少し待って下さい。期待していただければ、それに応えられるような内容のものにします、ということですね。それに誰もが抵抗なく、恋愛小説のようにプレイできる、心に残るような作品になるようにしたいと思っています。



⬆『ときめき』キャラクターの中でも抜群の人気を誇る、虹野沙希。根性のある男が好きな女の子だ。サッカー部のマネージャーをやっている。

特別 人気声優が語る『ときめきメモリアル』



金月真美・藤崎詩織

私が初めて『ときめき』というゲームに出会ったのは、93年の夏。当時の私は、キャラクターボイスの仕事をほとんどやったことがありませんでした。そんな私ですから、電話帳ほどの厚さの台本を淡々と読んでいく作業に、少なからず戸惑いがありました。そして今や、ゲームから出た声優と呼ばれています。私にとって『ときめき』は大好きなゲームであり、一生忘れられないゲームであり、出会えてよかった作品です。



菅原祥子・虹野沙希

ファンの口コミで、少しずつ他のゲーム機に移植され、たくさんの方々に楽しんでもらえた『ときめき』。作品とともに成長しましょう!! とスタッフと大きな夢を語り、虹野沙希に生命を与えました。ただ声優として私ができることって、演技力を向上させるとともに、キャラクターも成長させてあげること。それが作品やキャラクターを支える、ちっぽけな力。そんな気持ちにさせてくれた、私にとって大切な作品です。



菊池志穂・館林見晴

私が演じている館林見晴という女の子は、情報もなければいつ出てくるかもわからないという、いわゆる謎キャラクターです。彼女が他の女の子と違う所は、初めから主人公のことを想っている、という点です。しかも陰からずっと見守りながら一途に想い続ける、けなげな女の子です。一見、ストーカーのような行動をしていますが、それが彼女なりの"一生懸命"なのです。そんな一途で一生懸命な姿が、館林見晴の最大の魅力なのです。

PRESENT ③





またまたプレゼントのお知らせだ。なんと、これは担当者がどこからか手に入れてきた(ウソ)、藤崎詩織と虹野沙希の最新CDを各1名にプレゼントしちゃう! しかも、初回特典のピクチャーCDだぜ! こりゃもう応募するっきゃないね。

応募方法は、この特集の最後のページに書いてあるから、欲しいプレゼント名なんか書いて送ってくれ。たくさんの応募を待っているので、ジャンジャン出そう!

プリンセスメーカー ～ゆめみる妖精～

有限会社ナインライブス
代表取締役兼イラストレーター



Takayoshi Akai
赤井孝美

1961年11月21日生まれ。鳥取県米子市出身。血液型B型。『プリンセスメーカー』シリーズのシナリオ・キャラクター・監督。その他代表作は小説『星界の紋章』のイラスト等。現在、有限会社ナインライブス代表取締役。

基本的には「差」みたいなものが重要だと思うんです

『プリンセスメーカー』はギャルゲーではない!?

――美少女ゲームというカテゴリーについて。

基本的にうちのプリンセスメーカーはなるべく美少女ゲームとかギャルゲーとは同じくくりにならないようにしているんですよ。女の子が主人公ではあるんですけれども、いわゆるギャルゲーとは本質的に違うのかな、と。完全にアニメファンの男の子というターゲットでもありませんし、なかなか美少女ゲームというカテゴリーで語ることは難しいんですよ。

『プリンセスメーカー』ってもともとパソコン出なんですけど、パソコンで美少女と言うとどうしてもエロゲーになってしまうんですね。もともとガイナックスのほうで進めていたんですけれど、いわゆるアダルトソフトと一緒に並んでいると非常に具合が悪いんで、ガイナックス時代は過敏に気を使っていましたね。最近はあんまり分けて考えなくなってきましたが、どうしても美少女ゲームというと18禁ソフトみたいなイメージがあるところがひっかかってしまうんですね。

――赤井氏の考える美少女ゲーム像とは?

特にあるわけじゃないんですけれども、美少女という役どころにあれば、それはまあ美少女だろうし、女の子しか出ない、というのでは面白くないので。どちらかというと、男の子とかおじさんとかどうでもいいようなキャラクターが、リアルな比率で出てこないと面白くないのかな、と思います。女の子ばっかりいても、可愛さのインフレが起こってしまうとでも言いましょうか。魅力的なおじさんとか男の子もいて、女の子もいて、という差ですよね。そういう差みたいなものが大事なのではないかと思います。

――現在の美少女ゲームの状況について。

あんまりギャルゲーってやらないんですよ、だから良くはわからないんですよね。作品を作るときに競合しなければならないもの、として研究用にちょっとやってみる程度なんです。それぞれの出来不出来、良く出来ているとか遊べないとかいうくらいの考えしかないですね。で、あるシチュエーションがあって、そのなかにキャラクターがちょこんといる、というほうがキャラクター的にも想像が広がって面白いと思うんで。キャラクターがどーんと出ていると、遊ぶ側の自分としてはやることがなくなってしまう、という感じになってしまうんです。

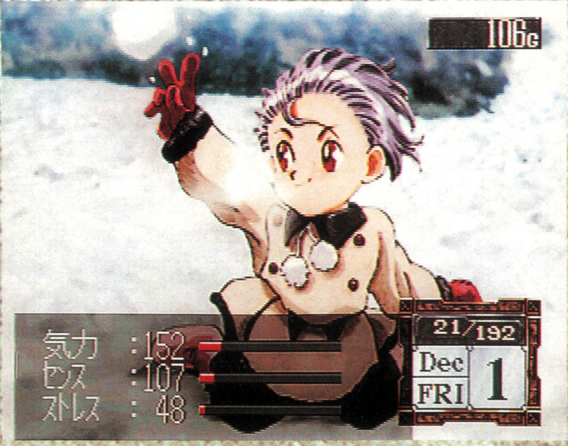
――サターン版『プリンセスメーカー』の見所は?

イベントや登場するキャラクターが増えます。画面的には自宅がお父さんの職業によって変わる等の変更があります。すでにやっていただいてる方も結構新鮮に感じるのではないか、と思います。



■プレイステーション/サターン
■ソニー・コンピュータエンタテインメント
ガイナックス・ナインライブス
■PS版/発売中
SS版/'98年3月発売予定
■5800円
■育成シミュレーション

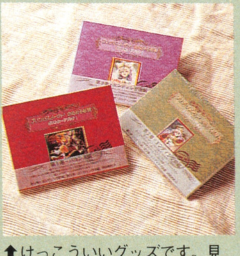




➡季節ごとにいろんなイベントが楽しめる。これはバカンスに出かけると見ることができるシーン。う～ん、カワユイ!

PRESENT ④

プレイステーション版でも大人気の『プリンセスメーカー』。サターン版の発売ももうすぐだから、もうちょっと待ってみよう。で、ナインライブスからスペシャルプレゼントだ。『プリンセスメーカー』の特製ポートレートブックだ。しかも、1枚1枚が絵ハガキになっているんだけど、ちょっと使うのがもったいない。これを3名にプレゼントしちゃう。応募方法は65ページを見て送ってね。ファンならスグに応募しないとダメだよ～ん。



⬆けっこういいグッズです。見ているだけでうれしくなっちゃいます。これをあげちゃうよ!

フォトジェニック

キャラクターには精一杯の思い入れを込めています!!

イラストレーター



Gensho Sugiyama
すぎやま現象

3月12日生まれ。魚座。座右の銘は「とにかく精一杯」。趣味は？ の質問に「趣味を仕事にしてしまいました」。最近白倉由美先生のCDにハマっている。

絵は必ずしも万人受けするようなものでなくてもいい
——美少女ゲームの魅力とは？

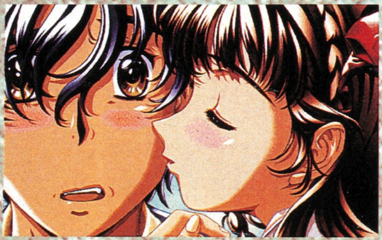
プレイヤーの主観で「美しいな」とか「この娘の生き方って好きだな」と思える、そんなキャラクターが出てくるところをもって美少女ゲームなのかな、と思うので、絵が必ずしも万人的に可愛いとは思えなくてもいいのかな、という気はします。キャラクターの生き方が、相手の人生に影響を与えたり、共感を得られるものがキャラクターゲームなのかな、と思います。そういうゲームが作れればいいなと思いながら、イバラの道に入ってしまった今日この頃です（笑）。

——『フォトジェニック』に関して、ユーザーの方にひとことお願いします。

キャラクターには精一杯の思い入れを込めて描いてます。そのキャラクターがつらくて泣きそうなときには自分でも涙を流しながら絵を描くとか（笑）。そのくらい頑張りましたので、そういう部分がプレイヤーの方の心の琴線に10分の1でも触れていただけたらと思います。

このゲームには「つらい思い」とか心の傷を持っている女の子たちっていう、他の恋愛シミュレーションとはちょっと違うところがあると思うんですが、3人のなかでひとりでも共感できる娘を見出してもらって、優しく見守って頂けたら、と思います。ほとんど親心感覚です（苦笑）。





■サターン/プレイステーション
■サンソフト
■SS版98年1月発売予定
PS版12月11日発売
■6800円(初回限定版)
■恋愛シミュレーション

——次回作への抱負をお願いします。

次の企画としてはすでに〝どきどきできるゲーム〟というのを目指して取り組んでいます。せっかく自分で決めた仕事に就けたんで、よく言うんですけど、後ろ向きに倒れて死ぬんじゃなくて、前のめりに手を差し出して爪先ひとつでも前に伸ばしながら死にたいな、と思います。仕事しながら死ねるくらいじゃないと本望とは言えないんじゃないかと思うんで。いろいろなところに伴わないところが「まだまだ遠いぞ」とか思うんですが、頑張っていきたいと思いますので温かい目で応援して頂けたら幸いです。

メッセサンオー稲越店長の美少女ゲームを斬る!!

「ギャルゲー」。なんて恥ずかしい響きだろう。その言葉を聞けばPTAのおばさん達は怒り、お役所のおじさん共は「倫理だ!」「モラルだ!」と叫ぶ。ん？ 何か違うな。そりゃ「エロゲー」か。そもそもいつから「ギャルゲー」などというジャンル分けが出来たのだろう？ ゲームに登場する人物の比率が男性より女性が多ければ「ギャルゲー」になるのだろうか？ 例えば『バー○ャ』や『ス○Ⅱ』が全部女性キャラクターだったら、「ギャルゲー」と呼ぶだろうか。『とき○モ』や『サク○大戦』をギャルゲーと呼ぶだろうか、答えは「ノー」だ。つまりシステムが秀逸であればそれは「格闘」や「恋愛シミュレーション」といったジャンルが作られそう呼ばれる。内容が伴わないものが「ギャルゲー」という曖昧なジャンルで呼ばれるのではないだろうか。柳の下のどじょうを狙ったゲームメーカーや批判的な記事を書けない雑誌社が苦肉の策で創ったジャンル。それが「ギャルゲー」と呼ばれるものであり、それを受け入れているのが今のゲーム市場なのだ。

「ギャルゲー」が売れるとわかってゲームメーカーが企画、制作してできあがるまでに約一年。ほら、発売予定表をみてごらん「ギャルゲー」の時代はまだまだ続くのである。



⬆おなじみメッセサンオー秋葉原店店長。写真は某クソゲーに怒りをぶつけているところなのだ。

【プレゼントのあて先】 ハガキに欲しいプレゼントの番号を1つだけ書いて、住所・氏名・年令・感想を書いて、〒153 東京都目黒区青葉台3-1-12 テレビゲーマー編集部「美少女ゲーム・プレゼント」係まで。〆切は11月30日。なお当選者は商品の発送をもってかえさせていただきます。



世界を救うために冒険？
いえいえ、家計のためなんです



PS	プレイステーション	ロールプレイング
	コナミ　発売中　5800円	
	CD-ROM	

Other Life Azure Dreams™
アザーライフ アザードリームス

自分の人生を潤わせたり、
これが『アザアザ』な日常世界
地域開発に貢献したり

『アザーライフアザードリームス』（以下『アザアザ』）は、この世界で別の人生を楽しむロープレ。魔物の塔で繰り広げられる使い魔を使った冒険のほかに、女の子たちとの恋愛やイベント、そして街の発展などやるべきことが盛りだくさん。ほとんどは魔物の塔での冒険と平行して進んでいくが、それぞれに条件があったりコツがあったりする。そこで、この『アザアザ』の世界でどのようにイベントを進めていけばいいのか、また魔物の塔をいかに進めばいいのかを簡単に紹介しちゃうのだ。

また、魔物の塔に登場するモンスターの一部や担当ライターによるデモプレイも掲載するので、プレイの際の参考にしてチョーダイ。

モテモテフリーシナリオ



⬆こんな悪態づいてるこの子も、オレに気があるのはお見通し。こういう鼻っ柱の高い子ほど、なびいてきたときはカワイイもんなんだ。



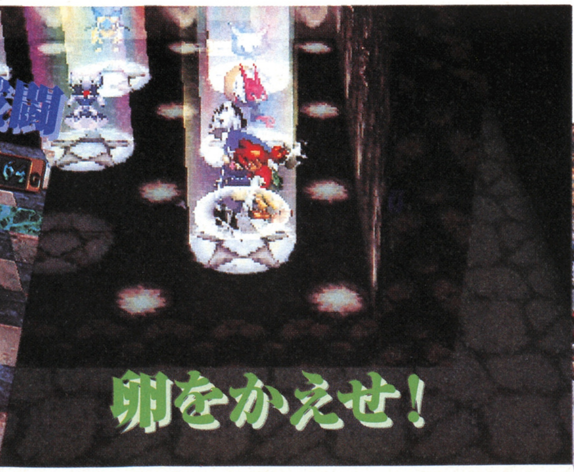
⬆幼い頃のオヤジの教えで、オレは当然モテモテ。女の子の扱い方はまかせておきなって！

使い魔を連れて戦闘



⬆いけ！　そんなザコは、ぶっつぶせ!!

卵をかえせ！



⬆この卵から相棒たちが生まれてくるんだ。こいつらをしっかり育てて、ダンジョンでお仕事、お仕事。これが魔物使いのビジネスさ。

街を発展



⬆この街の発展は、オレの働きしだいってわけだ。

自分の故郷なんだから

街の危機(?)を救うのだ

困ってる人とは助け合い

街の住民と会話を交わすと、いろいろな情報を聞くことができる。その中には、イベントに関するものもあるのだ。イベントの内容は、風車が動かなくなったり、プールの水が汚れたり。世間を騒がすほどの大事件じゃなくても、当の本人たちは大慌て。困っている人がいたら助けるのがヒーローの勤めだし、街の人の会話に耳を傾けて、困っている人を助けてあげよう。

プール開き

プールに行くと管理人のウォッタから、プールの水をきれいにするために必要な「水のメダル」を盗まれたという話を聞く。「水のメダル」は、魔物の塔の25階にいるスーベニアを倒すと手に入れることができる。この「水のメダル」をウォッタに渡すか、街の店に売るとプールが開園するのだ。ついでに、ここまでの過程でウォッタとうまく交渉すると、プールにタダで入れるようになるぞ。

⬇プールの濁った水は、「水のメダル」を盗まれてしまったせいらしい。



プールが開園



⬆プールにはカワイイ女の子もたくさん来るし、ウキウキだー。



➡魔物の塔の25階にいる、スーベニアを倒して手に入れた「水のメダル」。これでプールの水がきれいになるぜ。

風車を動かす

母親から、風車小屋のイサクが困っているという情報をキャッチ。イサクに詳しい事情を聞くと、止まってしまった風車を動かすためには、魔物の塔にある「グルの壷」がほしいとのこと。「グルの壷」は魔物の塔の15階にあるので、仕事のついでに取ってきてあげよう。

母の話をよく聞け



⬅⬇イサクが困ってるようだし、いっちょう力になってやるか。



⬇魔物の塔の15階なんて、オレにとっちゃ朝飯前だぜ。



風車が動いた！

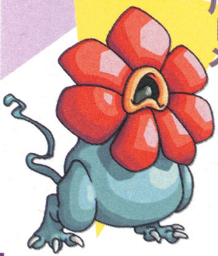


➡「グルの壷」をイサクに渡すと、風車が回り始めた。オレのおかげだぞ。

コイツはヤバイ！ 要注意モンスター図鑑 その1

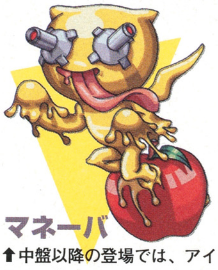
序盤はこれらのモンスターが要注意。まず、マネーバは、攻撃されると時々分裂するし、サブマリンは地中にいる間は攻撃があたらない。また、ブルーメは洗脳攻撃、ナイトメアは睡眠攻撃がやっかいなので、使い魔とコンビで攻撃しよう。

ブルーメ



⬇洗脳攻撃がやっかい。自分で攻撃しよう。

マネーバ



⬆中盤以降の登場では、アイテムに化けていることもある。

ナイトメア



⬅眠ると戦闘が苦しくなるぞ。

サブマリン



⬆地中にいる間は攻撃があたらない。まず地上に出せ。

グータラの別人生体験記

ここでは、「アザアザ」攻略を担当したグータラ・ライター（世の中をナメ続けて29年、自称男前）の、魔物の塔でのデモプレイを紹介しよう。このタイプのロープレは結構やり込んでいると自負するオレだが、短時間での攻略のためにちょっぴり苦戦してしまった。しかし、なんとかプレイ回数を重ねて、魔物使いの極意を少しつかんできた今日この頃。ここで紹介するのは、何度もプレイした中で学んだ方法を取り入れたりして、自信満々で挑んだ16回目の魔物の塔へのチャレンジ。いよいよヤラセなし、裏技なしの体験記の始まり、始まりー。

1階にて　みんなのために いざ出発の巻

街のヤツらに「グルの壷」だの「水のメダル」だのっていろいろ頼まれたけど、オレが本気を出せばそんなのは朝飯前だ。武器も充実してきたし、1階はモンスターも弱いから使い魔を使わずに1人で経験値でも稼いでおくか。最近、使い魔たちが成長してきたから、この辺の階じゃオレの方がレベルが低いもんな。



⬅1階のモンスターなんて、オレ1人で十分だぜ。

2階にて　ライバルには ぜったい勝つの巻

2階に着いたら、あのいけ好かねぇゴーシュの野郎が出て来やがった。一丁前にオレを挑発しやがるし、ちょっともんでやるか。「サブマリ、こいつをやっつけちゃえ」。オレが直接相手をするとでも思ったのかねえ。まあ、どっちみちオレが勝つわけだし、アイテム置いて逃げていくのがヤツにはお似合いさ。



⬅今回は、これくらいで勘弁してやらぁ。

P68に続く

アザアザの歩き方

画面だけを見て歩いたり戦ったりしていると、段差のせいでズレが生じる場合がある。そこで、モンスターが近づいてきたら、画面だけでなくマップも合わせて見るようにすることを勧める。これで段差があるのに気づかずに、モンスターのいない場所を攻撃するというミスがなくなるぞ。

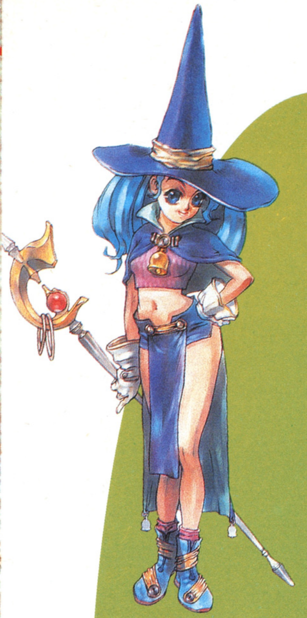
どの娘にしようか？ 女の子イベント

自分の人生を潤わせたり、

地域開発に貢献したり

モンスパイアの街には、カワイイ女の子がいっぱいいるぞ。この女の子たちとは、会話を交わしたりイベントを進めることによって、親密度を上げていくことができるのだ。そこで、序盤から登場する4人の女の子たちの、親密度を上げていくために必要なイベント等を示した、フローチャートを挙げておく。この4人の中にねらった女の子がこの中にいたら、仲良くなるための参考にしてくれ。

セルフィ・ロード



ロード家のお嬢様で、ゴーシュの妹。一度魔物の塔を冒険したあとロード家の前でセルフィに話しかけると、魔物の塔の2階にあるイベント部屋にセルフィが現れるようになり、恋愛イベントが進行する。

お嬢様セルフィ

- (ゴーシュがニコの家に入りびたる)
- 塔の2回で、セルフィを魔物から助ける
- 噴水が完成すれば、噴水近くでセルフィがタマゴをくれる
- 街と塔で、セルフィの話が尽きるまで話しかける
- イベント階で、プレイヤーが魔物に襲われているのを、セルフィが助けてくれる
- 以後は、街、塔ともに話しかけると進行
- ラブラブ♡

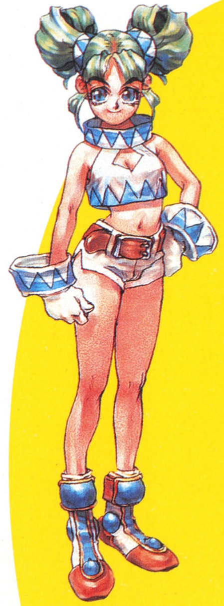




⬇いくらプライドが高いからって、そんなつまらないことで兄妹喧嘩しなくても……。

⬆こんな調子で魔物の塔に行っても、オレは面倒見切れないぞ。

ニコ・サウジー



主人公の家の近所（道を挟んだ隣りの家）に住んでいる幼なじみで、毎朝起こしに来る元気な女の子。以前に聞いた話から街に噴水を作ろうと、街の中央にある池のほとりで募金活動を始める。まずは、この募金に協力して上げよう。目標金額である（3600G）に達すると街に噴水が出来て、ニコの恋愛イベントがスムーズに進んむようになるのだ。

幼なじみニコ

- ニコの家で、父親に話しかける
- 街中央の池のほとりで、ニコに噴水ができるまで募金
- ニコの家で、以前聞いた話をしだすまでニコに話しかける
- (セルフィがタマゴをくれるイベント)
- 困惑したニコに5回話しかける、もしくは困惑したニコに話しかけて冒険後、噴水にセロ弾きが現われゴーシュにいじめられるので「音楽は奇麗だったぞ。」と言って、助ける
- 以後は話しかけると進行
- ラブラブ♡

➡起こしに来てくれるのはいいけど、ちょっと荒っぽいんだよ。少しはおしとやかにできない？



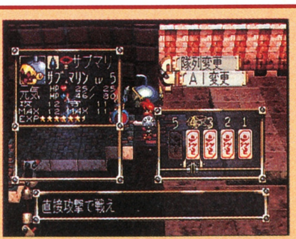


⬅街に噴水ができるっていうのも悪くないし、募金に協力するよ。

P67からの続き

4階にて そろそろ使い魔にも活躍してもらおう の巻

2階でゴーシュを倒してくれたことだし、そのまま使い魔に活躍してもらうとするか。とりあえずまだレベルの低いサブマリが打ってつけだな。こいつはフロアの偵察にも行ってくれるし、なかなか使えるヤツだ。攻撃面では直接攻撃しかできないけど、ガンガン闘ってオレのために経験値を稼いでくれよ。



⬅直接攻撃しかできないけど、ガンガンいってくれ。



➡キミの偵察のおかげで、アイテムも見つけたぞ。



⬅よし、いい調子だ。オレのために勝て。

5階にて モンスターのチーマーに集団リンチ？の巻

調子に乗って快進撃中。この勢いでマネーバもぶちのめしちまえっ！　ところが、気軽に攻撃したらこんなに増えやがって、いきなりピ〜ンチ。正義の味方がいくら強いからって、ここまでしなくてもいいじゃん。まあ、ちょっぴり性格が悪いのは認めるけど、袋叩きっていうのはないだろう。んー？



➡ヤバイ。追いつめられてしまった。サブマリ、なんとかしてくれ。

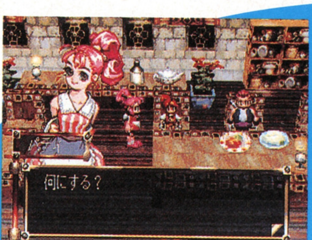
アザアザの歩き方

モンスターは、主人公めがけて最短距離を進んでくる。体力回復のため、時間稼ぎをしようとモンスターから逃げるとき、こちらも最短距離を進まなければならない。前出のようにマップで確認しながら、斜めに動けるところは必ずに斜めに移動して、最短距離を進むこと。

モテモテフリーシナリオ

パティ・パン

街のレストランで働いているパティは、親密度の上げ方が少し違う。会話を交わすのでなく、レストランのメニューにある料理をすべて食べるのだ。このあと、パティーの料理を選ぶと親密度が上がる。



➡魔物の塔から帰ったばかりで腹ぺこだ。美味いもん食わせて。



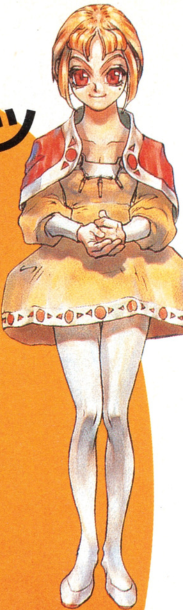
⬅今日はスペシャル。(金が足りないし、食ったら逃げよう。)



レストランのパティ

- 全てのメニューを食事する
- その後コッペの料理を選ばずパティーの料理を選ぶ
- ラブラブ♡

ファー・ゴッツ



ファー・ゴッツは大陸の西からこの街に移住してきた、よろず屋の看板娘。よろず屋に行っても3回以上売り買いしないと、普通の客として扱ってくれない。魔物の塔から帰ってきたら、よろず屋に寄ってアイテムを売るようにしよう。ファーの恋愛イベントは「もの静かモード」や「冷めたモード」に分岐するが、ここからいつもの状態に戻すと、順調に親密度を上げることができる。



⬅おいおい、オレは客だぞ。



➡冗談を交わせるようになればこっちのモノ。

よろず屋ファー

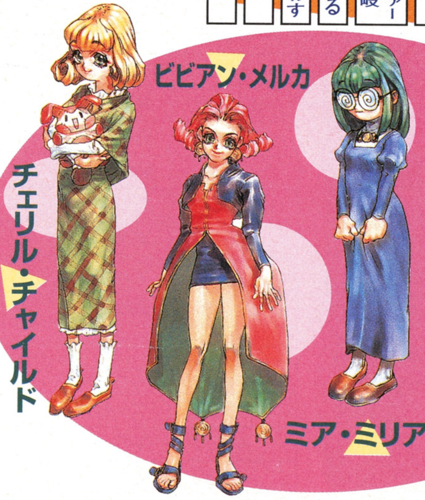
- 5階以上達成後初めて店に
- 10階以上まで到達すると、オルゴールを売るイベントが発生
- 特定のイベントがないとき、タコヤキを持っていくとタコヤキイベント状態になる。ファーが自分でタコヤキを買ってくるようになったら、冒険後に通常のイベント進行となる
- ゴーシュが買い物に来ている所へ出くわし、ファーとちょっとしたケンカ。「別にそうゆう訳じゃないぞ。」の選択を選ぶと、冷めたファーのモードへ分岐
- ケンカ後のよろず屋で、ファーを許すといつものファーに戻る。許さないと、もの静かファーのモードに分岐
- ファー元気なときに、世間話をする
- 再び、ゴーシュが買い物に来ている所へ出くわす
- 以後は話しかけると進行
- ラブラブ♡

ファーの機嫌	対処法
もの静かモード	二度目の会話で、[活発なファーの方がいいぜ。]を選ぶと、いつものファーに戻る
冷めたモード	二度目の会話で、[今のファーは嫌いだな。]を選ぶと、いつものファーに戻る。

ファーの会話条件表

最高到達階数	話の内容
最初	世間話し1
5階以上	世間話し2
10階以上	世間話し3
15階以上+建物を何か建てている。	世間話し4
20階以上	世間話し5
ベルドに会った直後	世間話し6

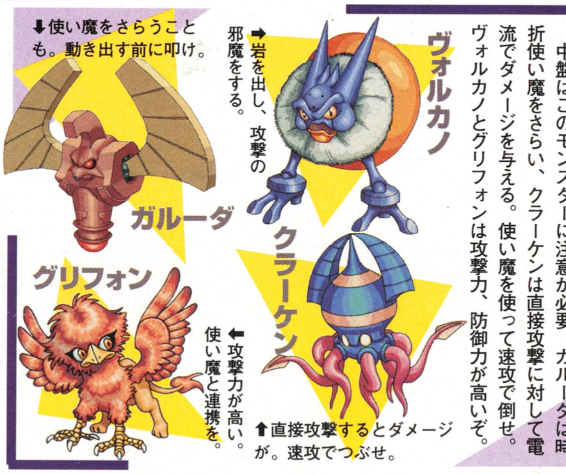
そのほかの女の子達



ここまで上げた4人のほかに、まだ3人の女の子たちが登場するぞ。出現条件やイベント内容はここでは明かさないが、街のイベントなどを順調に進めていくと登場するようになる。この女の子たちとも、がんばって仲良くなろう。

コイツはヤバイ! 要注意モンスター図鑑 その2

中盤はこのモンスターに注意が必要。ガルーダは時折使い魔をさらい、クラーケンは直接攻撃に対して電流でダメージを与える。使い魔を使って速攻で倒せ。ヴォルカノとグリフォンは攻撃力、防御力が高いぞ。



➡岩を出し、攻撃の邪魔をする。

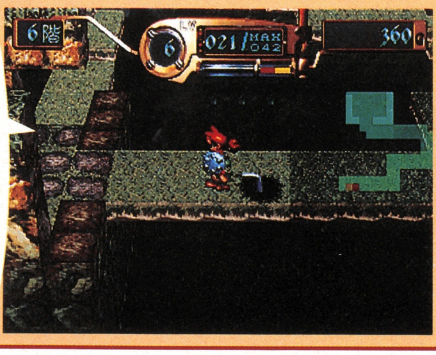
⬇使い魔をさらうことも。動き出す前に叩け。

⬅攻撃力が高い。使い魔と連携を。

⬆直接攻撃するとダメージが。速攻でつぶせ。

6階にて サブマリくん、ちゃんとしなさい!!の巻

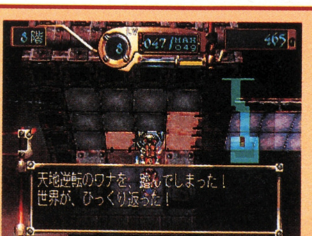
一難去ってまた一難。サブマリがブルーメを攻撃していたら、洗脳されちまった。なんとかこの危機を脱したと思ったら、サブマリの行動がなんか変。きちんとオレの後に尾いてくるのはいいけど、その行動はちょっとおかしいぞ、おい。



⬅サブマリが土に潜ったまま出てこなくなってしまった。ナニやってんだよ。

8階にて ワナにはまっておおワラワ!?の巻

ついてない時はトコトンついてないもんだ。この階では、トラップに掛かりまくりだよ。天地がひっくり返ったところまでは良かったけど、カエルになっちまった時はかなりビビったね。このときモンスターが出こなかったから良かったけど、出てきたらかなりヤバかったぜ。やっぱり、マメにトラップを調べた方がいいのかなぁ。



⬅アレレ? シラフなのに天地がひっくり返ってるぞ。



➡ゲッ! 今度はカエル!? どうなってんだ、まったく。

P70に続く

アザアザの歩き方

魔物の塔では、何階かごとに登場するモンスターが変化していく。しかし、その階で出てくるモンスターは、ほぼ2種類の属性で構成されているのだ。そこで、その属性に対して不利にならないように、アイテムや使い魔で自分の属性を変えながら対処していくといいぞ。

自分の家も近所の建物も、

我が街大好き！育成ど真ん中

全部建てるのが成り金稼業というもの

魔物の塔で拾ったお金や、アイテムを売却して集めたお金で、建物を建てたりすることができる。これによってイベントが起きたり、ミニゲームができるようになるのだ。さらに、お金を貯めて建物をドンドン建てていくと街も大きくなっていくので、建物を建てていこう。

建物を建てるためには、大工に注文しなければならないが、一部の建物は会話を交わし、お金を渡すだけで建つモノもある。それらを分類して、金額や条件、起こるイベントをまとめたので、建物を建てる際の参考にしてほしい。

建物の価格

ゴールド	建物の名称
6000	じぶん家（中）
60000	じぶん家（大）
4000	魔物小屋（９匹分）
6000	魔物小屋（１６匹分）
20000	魔物小屋（３６匹分）
60000	魔物小屋（６４匹分）
3000	噴水
100000	カジノ
8000	図書館
30000	ジム
30000	遊技場
30000	競魔場
8000	演芸場
40000	ボーリング
4000	病院 2
4000	お寺 2

話すだけで建つもの

ここに挙げるモノは、大工に注文しなくてもお金を渡すだけで建物が建つ。しかし、そのためにはいろいろな条件があるので、条件を満たした上でお金を渡そう。噴水を作るための募金は一度に全額払う必要がないので、少しずつ募金していこう。

建物	大工のメニューに載る条件	起こるイベントなど
遊戯場	大工に仕事を２回以上頼み、大工ペンに４回話す（挨拶のセリフ後もう一度話しかける）	もぐらたたき、飛んでくる玉を切るゲーム
お寺改築	自分の家を改築後、和尚にお金を渡す	なし
病院（診療所改築）	診療所のハッシュにお金を渡す	なし
噴水	ニコに3600G募金をする	ニコのイベントが進む



↑和尚さん、寺を改築しよう。



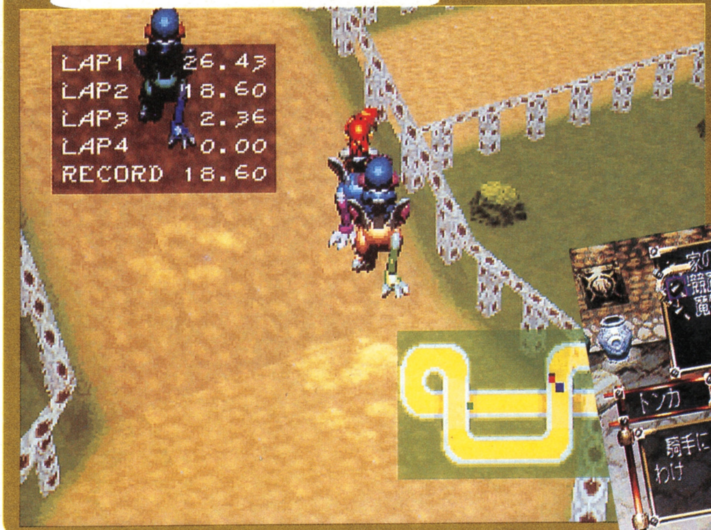
↓一丁、もぐらたたきでもするか。

大工に建ててもらうもの

始めは、家と魔物小屋の改築しか建築メニューに載らないが、条件を満たす度に建築メニューに建物が増えていく。まずは、魔物の塔を冒険したあと、北西端の家のシルバーに話しかけて競馬場を建築メニューに載せよう。さらに魔物の塔の10階を目指し、演芸場も建築メニューに載せるべし。

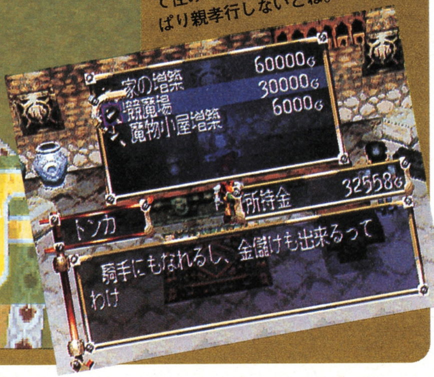
建物	大工のメニューに載る条件	起こるイベントなど
演芸場	塔の最高到達階が10階以上になってから、大工の前に立っているフォンに話しかける	フォンとの漫才
競魔場	冒険を一回以上した後、街の北西端の家のシルバーに話を聞く	競魔（自分が魔物に乗ってレース）、競魔（レース前に、着順を賭けることができる。）
ボーリング	寺を改築する話をしにいく	様々に配置されたピンを倒すボーリング

ミニゲームで遊べるのだ



←競馬場で騎手までやっちゃう。オレって何でもできて、ちょっとイヤミだったかな……。

↓お金もあるし、家をデカくして住み心地を良くするか。やっぱり親孝行しないとね。



9階にて

宿敵!? カゼキリ軍団登場の巻

ここまで進んでくると、敵もなかなか手強くなってきた。ここらでレベルを稼ぎたいところだけど、とうとういやなヤツが出てきやがった。いつも苦汁を飲まされているカゼキリだ。ここら辺からしっかりレベルを稼ぎたいと思っていると、いつもこいつらがレベルを下げてしまう。あぁ、またレベルが下がった。あぁ、またレベルが……。これじゃあ、いつまで経ってもレベルが上げられないじゃんかよー。





↑→うわぁ、もう勘弁してくれ。これじゃあ、次の階の闘いが苦しくなっちゃうよ。

P69からの続き

11階にて

闘将キューン、空腹に倒れるの巻

この頃、敵が強くなってきたし、オレの経験値も稼ぎたいからキューンにフル回転で働いてもらってるところだ。よしいけ！　やった、またキューンが経験値を稼いでくれたぞ。コイツがいれば、オレが闘わなくてもガンガン進めるぜ。よーし、その調子だって、あれれ？　キューン、腹がへった？　もう食い物なんてないし……。おいおい、これからどーすりゃいいんだよ。



腹ペコ……

↑どうしたんだよ。さっき、種を食わせたじゃん。



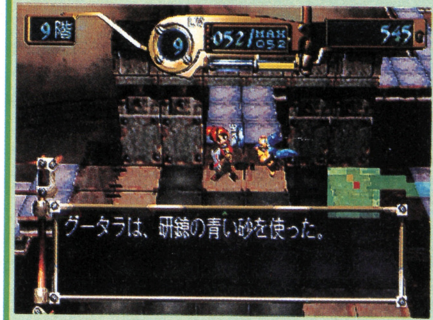
↑オレは聖なる光の中。キューンの闘いを高みの見物といこう。

アザアザの歩き方

使い魔を出したまま闘っていると、使い魔のＭＰはドンドン下がっていく。使い魔の食糧は不足しやすいので、戦闘がないときはできるだけしまっておこう。また、使い魔に食べさせて害のない食べ物はわずかだかＭＰは上がる。重要性の低いモノは使い魔に食べさせてしまおう。

アイテム収集は運しだい？

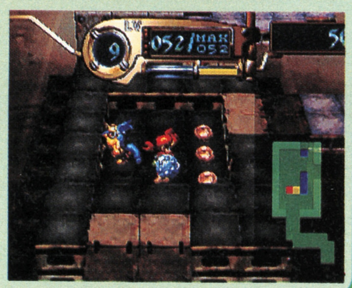
魔物の塔で出てくるアイテムは、その都度違う。出てこないと困るアイテムもあるので、アイテムはできるだけ家に持ち帰ろう。特に、魔物の卵は新たな使い魔になるので、なんとしてでも持ち帰ること。アイテムで少しずつパワーアップだ。



⬆武器や防具の強さを上げれば、オレだって戦えるんだ。この武器は大切に扱わないとね。



タマゴを発見！



➡卵を見つけたり、お金を拾ったり、魔物の塔でたんまり稼いで、リッチな生活を送ろうぜ。

メインはこっちなの

魔物の塔を攻略せよ!!

仕事だからちゃんとしないとね

魔物の塔は、入るたびに形が変わり、主人公もレベル1から再スタートすることになる。しかし、使い魔のレベルは上がり続けるので、何度も魔物の塔にチャレンジして、使い魔のレベルを上げることが魔物の塔を攻略する上での基本になる。まだレベルの低い使い魔は序盤から使うなどして、地道に育てていこう。また、魔物の塔で魔物に倒されると、持っていたアイテムをすべて失ってしまう。「風の水晶」や「オリームの実」を使って自力で街に帰り、武器や防具の性能も上げるようにすれば、塔での闘いが楽になるぞ。

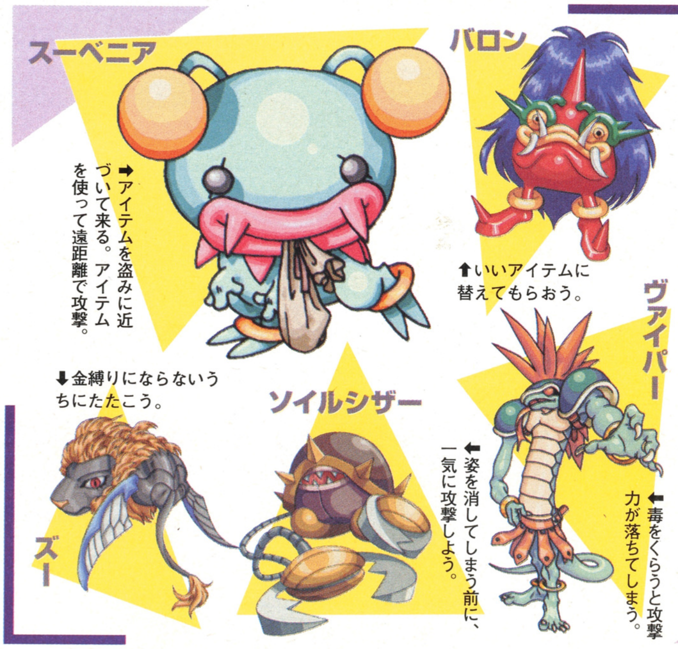
⬇使い魔を育てて操るのが、魔物使いの仕事。彼らのレベルが上がれば、イベントも軽くこなせるようになるぞ。



コイツはヤバイ！

要注意モンスター図鑑 その3

スーベニアはアイテムを盗みに来るし、ヴァイパーは攻撃力を下げる毒を、ズーは金縛り持っているので、遠距離から攻撃しよう。ソイルシザーは姿を消すので、使い魔と協力して速攻で倒すこと。バロンがいたらいらないアイテムを投げて、別のアイテムに替えてしまおう。



➡アイテムを盗みに近づいて来る。アイテムを使って遠距離で攻撃。

⬆いいアイテムに替えてもらおう。

⬅毒をくらうと攻撃力が落ちてしまう。

⬅姿を消してしまう前に、一気に攻撃しよう。

⬇金縛りにならないうちにたたこう。

16階にて 闘将復活 にわかに活気付く の巻

1人で苦しい闘いをしてたら、キューンの食料をゲット。やったぜ、これでキューンが復活だ。キューン、いけいけー。これでゆっくりレベルを稼げるぜ。ここから快進撃開始だー。





⬆➡キューンが復活。これでガンガンレベルを稼げるぞ。オレのレベルがちょっと低いから、キューンが代わりに経験値を稼いでくれ。

17階にて 名匠(自称)グータラ、孤独に倒れる の巻

調子に乗って闘いまくってたら、またもやキューンが空腹でダウン。ここから1人で闘わなければ。アイテムも結構そろってるし、何とかなるでしょ。と、思ってたらさっそく囲まれちゃったよ。このやろう、くらえ！ ふぅ、なんとかアイテムを駆使してギリギリ勝てたぜ。アイテムも減っちゃったし、新たなアイテムでも探しに行くか。ドーン（爆音）。こ、こんなところに地雷が……。あぁ、そういえば体力を回復しようと思ってたんだ。またやっちまったよ。



➡よりによって、ここで地雷を踏むとは……。マヌケな結末で、読者にカッコつかねーなぁ。

To be continued?

アザアザの歩き方

モンスターの中には、持ち上げられるモノや押すことの出きるモノがいる。持ち上げられるモノは、遠くに飛ばしたりほかのモンスターに当てたりできるので、ここから有利な状態を作ろう。押すことの出きるモンスターは、近くに段差がある場合に下の段差に押し出して攻撃すると幾分楽になるぞ。

使い魔の融合例

例1

キューン ＋ ニュエル ＝



攻撃魔法のほかに、回復魔法のデ・ヒールも所持。洗脳や毒からも守ってくれる。

例2

ユニシャボー ＋ フレイム ＝



ア・スレッドとラオ・ブラインを所持。目潰しと吠え声によるAIの変更を防げる。

例3

キッズ ＋ アラクネ ＝



ネア・ブレスと魔法を跳ね返すデ・ミラーを持つ上に、主人公の攻撃力を上げてくれる。

忘れてるかもしれないけど

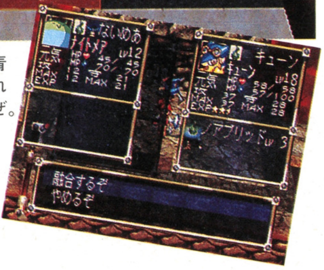
融合で使い魔をパワーアップ

主人公の職業は魔物使いだよ

使い魔は成長させるだけでなく、2つの使い魔を融合させることができる。これには条件があり、魔物の塔の12階まで進み、「青の首輪」を手に入れる必要がある。そのうえで、2つの使い魔を出して融合させるのだ。使い魔を融合させたとき、種族が変化した場合とそうでない場合に、それぞれ受け継がれる能力や魔法に変化がある。レベルの高い使い魔の方が、種族の変化をしないわけだが、使い魔の能力を考えた上で融合をさせよう。この融合によって使い魔の特殊能力を組み合わせれば、魔物の塔での戦いがずいぶん有利になるぜ。使い魔をドンドン集めて、ジャンジャン融合させよう。なお、融合後に受け継がれる能力や魔法を下の表にまとめたので、融合させるときの参考にしてね。



↑魔物の塔の12階で「青の首輪」をゲット。これで使い魔を融合できるぜ。



➡さて、どの使い魔を融合させようかな。能力を考えて融合させないと、無駄になるぞ。

使い魔融合の特性・一覧表

種族名	基本属性	所得魔法	特殊能力	魔法のない使い魔との融合後に種族が変わらなければ取得する魔法	卵の出現率
アラクネ	水	デ・ミラー(協力魔法時:アクアブレード)	プレイヤーの攻撃力を上げる。(融合しても失われない。)	なし 融合後の使い魔の攻撃力が2倍になる。	16F～20F(3/32の確率)。21F～25F(5/32の確率)。
ヴァイパー	水	なし	直接攻撃により攻撃力を下げる毒を与える。(融合して種族が変化すると失われる。) プレイヤー及び首輪を付けた使い魔に対しての攻撃力を下げる毒を無効化する。 (融合しても失われない。)フロア内に落ちている卵を飲み込んでしまう。(使い魔時には発揮しない。)	デ・ミラー(協力魔法時:アクアブレード)	21F～25F(3/32の確率)。26F～30F(5/32の確率)。
ヴォルカノ	火	なし	プレイヤーが命令を出すと、障害物を出現させる。(融合して種族が変化すると失われる。)	ア・スレッド(協力魔法時:フレイフィンガー、フレイムソード)	6F～10F(3/32の確率)。11F～15F(5/32の確率)。
ガーディアン	水	なし	プレイヤーが命令を出すと、敵を引き付ける「肉」を投げる。(融合して種族が変化すると失われる。)	ア・ブリッド(協力魔法時:フレイフィンガー、フレイムソード)	16F～20F(3/32の確率)。21F～25F(5/32の確率)。
カゼキリ	風	ロ・ダウン(協力魔法時:サンダーウェイブ)	融合後の使い魔の魔法のレベルが2倍になる。	なし	6F～10F(3/32の確率)。11F～15F(5/32の確率)。
ガルーダ	風	なし	プレイヤーが命令を出すと魔物をさらう。(融合して種族が変化すると失われる。)	ロ・ダウン(協力魔法時:サンダーウェイブ)	11F～15F(3/32の確率)。16F～20F(5/32の確率)。
クラーケン	水	なし	直接攻撃に対して電流を流しダメージを与える。(融合しても失われない。)	デ・ウォール(協力魔法時:アクアブレード)	11F～15F(3/32の確率)。16F～20F(5/32の確率)。
グリニュート	火	ア・ライズ(協力魔法時:フレイフィンガー、フレイムソード)	プレイヤーの持ち物を盗ませない。(融合しても失われない。)	なし	11F～15F(5/32の確率)。16F～20F(5/32の確率)
サイクロン	風	なし	プレイヤーが命令を出すと、拒食症にかかった使い魔を直す。(融合して種族が変化すると失われる。) 融合後の使い魔のMPの消費量が1/2になる。(融合しても失われない。)	ロ・グレイブ(協力魔法時:アースクエイク)	1F～5F(3/32の確率)。6F～10F(5/32の確率)。
サブマリン	水	なし	プレイヤーが命令を出すと、偵察してマップを描き込む。(融合して種族が変化すると失われる。) プレイヤーが命令を出すと、床に潜って敵の攻撃を回避。(融合して種族が変化すると失われる。)	デ・ロック(協力魔法時:スノーシュート)	6F～10F(3/32の確率)。11F～15F(5/32の確率)。
ズー	風	なし	プレイヤーが命令を出すと魔物を金縛りにする。(融合して種族が変化すると失われる。) プレイヤー及び首輪を付けた使い魔を金縛りからまもる。(融合しても失われない。)	ロ・グレイブ(協力魔法時:アースクエイク)	26F～30F(3/32の確率)。31F～35F(5/32の確率)。
スーベニア	風	なし	プレイヤーが命令を出すと、敵からアイテムを盗む。(融合して種族が変化すると失われる。) プレイヤーが命令を出すと、盗んだアイテムを吐き出す。(融合して種族が変化すると失われる。) 1ターン中に2回攻撃ができる。(融合しても失われない。)	ロ・ダウン(協力魔法時:サンダーウェイブ)	16F～20F(3/32の確率)。21F～25F(5/32の確率)。
ソイルシザー	風	なし	プレイヤーが命令を出すと姿を消し、同じく姿を消した同種の魔物の姿が見えるようになる (融合して種族が変化すると失われる。)プレイヤーが装備中の武器を錆びさせない。 (融合しても失われない。)	ロ・ブライン(協力魔法時:アースクエイク)	21F～25F(3/32の確率)。26F～30F(5/32の確率)。
トロル	火	なし	プレイヤーがトロルタイプ専用の武器を「与える」と武器を持ち換えることができる。 それによって3種類の能力を発揮することが出来る。(融合して種族が変化すると失われる。)	ア・ブリッド(協力魔法時:フレイフィンガー、フレイムソード)	1F～5F(4/32の確率)。16F～20F(2/32の確率)。 21F～25F(2/32の確率)。
ナイトメア	風	なし	プレイヤーが命令を出すと、対象物を眠らせる。(融合して種族が変化すると失われる。) プレイヤー及び首輪を付けた使い魔を眠りから守る。(融合しても失われない。)	ロ・バインド(協力魔法時:アースクエイク)	6F～10F(3/32の確率)。11F～15F(5/32の確率)。
ニュエル	水	デ・ヒール(協力魔法時:アクアブレード)	プレイヤー及び首輪を付けた使い魔を毒から守る。(融合しても失われない。)	なし	11F～15F(3/32の確率)。16F～20F(5/32の確率)。
ノイズ	風	なし	プレイヤーが命令を出すと、魔物の魔法を封じる。(融合して種族が変化すると失われる。) 使い魔の魔法を封じさせない。(融合しても失われない。)	ロ・スリープ(協力魔法時:アースクエイク)	1F～5F(6/32の確率)。
バルーン	火	なし	プレイヤーが命令を出すと、次の階に移動できる。(融合して種族が変化すると失われる。)	ア・ブレス(協力魔法時:フレイフィンガー、フレイムソード)	1F～5F(4/32の確率)。6F～10F(5/32の確率)。
バロン	火	なし	プレイヤーがアイテムを投げつけると、そのアイテムを違う物に変えて吐き出す。 (融合して種族が変化すると失われる。)プレイヤー及び、首輪を付けた使い魔の 取得経験値が2倍になる。(融合しても失われない。)	ア・ポイズン(協力魔法時:ヒートウェイブ)	16F～20F(1/32の確率)。21F～25F(1/32の確率)。
ブルーメ	水	なし	プレイヤーが命令を出すと、魔物を洗脳する。(融合して種族が変化すると失われる。)	デ・ウォール(協力魔法時:アクアブレード)	1F～5F(3/32の確率)。6F～10F(6/32の確率)。
ブルンバ	水	なし	なし	デ・ヒール(協力魔法時:アイスフィンガー、ブリザードソード)	1F～5F(5/32の確率)。
フレイム	火	ア・スレッド(協力魔法時:フレイフィンガー、フレイムソード)	首輪を付けた使い魔を吠え声から守り、AIを変更させない。(融合しても失われない。) プレイヤーを吠え声から守り、金縛りにさせない。(融合しても失われない。)	なし	1F～5F(5/32の確率)。
マテリアル	風	ロ・バインド(協力魔法時:アースクエイク)	融合後の使い魔の防御力が2倍になる。	なし	21F～25F(3/32の確率)。26F～30F(5/32の確率)。
マネーバ	水	なし	プレイヤーが命令を出すと、アイテムに変身。(融合して種族が変化すると失われる。) プレイヤーが命令を出すと、もう一方の首輪の使い魔に変身。(融合して種族が変化すると失われる。) 攻撃を受けるとたまに分裂して敵を襲う。(融合して種族が変化すると失われる。)	デ・フォース(協力魔法時:ブリザードソード)	1F～5F(2/32の確率)。6F～10F(4/32の確率)。 21F～25F(2/32の確率)。
ユニシャボー	風	ロ・ブライン(協力魔法時:アースクエイク)	プレイヤー及び首輪を付けた使い魔を目潰しから守る。(融合しても失われない。)	なし	21F～25F(3/32の確率)。26F～30F(5/32の確率)。

アザアザの歩き方

魔物の卵を魔物小屋でかえすと、魔物の塔で主人公が倒れても使い魔は家に帰ってくる。しかし魔物の塔で卵をかえすと使い魔が街に帰らない。その代わり、卵をかえした階が使い魔のレベルになるのだ。さらにこの使い魔を融合させると、家まで帰ってくるようになる。

超銀河ヒーローおばさん 第33回

企画・取材・構成/桃栗たき子
文と見出し/桃栗たき子
モデル/クリスチーヌ・たき子
スペシャルサンクス/桃栗たき子　撮影/吉田武

アンパンマンのマーチに合わせてホップステップジャンプで～す

■カレーはやっぱりバーモントカレーだネ!!



●おばさんプロフィール●
河村隆一の歌マネを猛特訓中の29歳（独身・さげまん）。でもべつにファンじゃありません。

※野外プレイ禁止。

ズンドコホレホレドッコイショ♪パラポレピレパレズッポシドン♪あぁん、軽快な音楽に合わせてカラダを動かすのって、な～んて気持ちいいんでしょ♡　そういうワケで、今週もまた踊り狂ってるヒーローおばさんデ～ス!!　ヨッ、ニクイね！　つーか、もう今さらデスコとかクラブとかで踊るのは古い古い！　ていうかチョダサ!?　ナウでヤングなおばさんは『アンパンマンステップ』にオンして、ダンシング・イン・ザ・マイルームって感じ～！　ズコズコ!!　丸めればこんなに小さくなるしィ～、こんな具合に小脇に抱えてアウトドアへゴーすれば、一瞬のうちにおばさんも若者たちのファッションリーダー!?　ウ～ッ、イヤッホイ!!

そんなこたあどうでもいいけど、この『アンパンマンステップ』はチョイとイケますよ。上に乗っかって足踏みするだけでアンパンマンマーチとかが演奏できちゃうしィ～、曲に合わせて「カン♪　ポヨン♪　アンアン♡」てな調子で効果音を入れたりできるしィ～。そんでもって、ばいきんまんと隠れんぼできるモードとか、リズム感チェックで遊べちゃうっちゅう超スグレもの!!　こりゃ絶対フミフミしなきゃソンでっせ～♡

今週のおもちゃ



アンパンマンステップ

発売元・バンダイ　価格4300円　ⓒやなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV　上に乗って足踏みするだけで簡単に曲が演奏できるアンパンマンのミュージックトイで～す。

國府田マリ子の マリ姉'sスナップショット 第26回





プロモーションビデオの撮影のあい間にて。

去年の春、ギターに恋をした。その片想いは未だに果てしなく続いている。

―ギターで息をするように唄いたい―

その道は、遠かった（笑）。

でも、あきらめないよ、だって好きだもの、ギター。

B・Bキングと一緒に唄うのが「夢」なんだ。大好きなんだ、私。あの人の魂。歌はあんまり知らない。CDもそんなに持っていない。別に詳しくもない。

でもネ、ホレちゃったんだもの、片想い。最近では、「夢」というよりは、それが絶対、実現する、と信じている。そんな自分が、またかわいい。

6thシングルのカップリングのオケ録りの日、私は新たな出逢いをした。その楽器の名前は「カズー」といった。

「変な音」

これが第一印象。草笛みたいにデリケートではないし、妙に人の声の暖かみを感じたから。興味を持ったらそのまま爆走!!　中村氏（アレンジャーでもあり、ギタリストでもある、とてもステキな方です）に、いっぱい、いっぱい質問をした。

「なんですか、それ♡」

もちろん、そのコトバには

「かしてー、さわらしてー、ふかしてー」の意がおもいっきり込められている。が、しかし!!

「カズーだけはなー、自分で買った方がいいよ。500円くらいで買えるし」

かくして次の日、コウダは楽器店で憧れの「カズー」をGet!!　吹けるようにるまで約3分!!（ラーメンか!?）

……気付かなかったのよ、その仕組みに。「自分の声」が「カズーの音色」になる。なんて不思議なんだろう。楽器でしゃべったり、唄ったりできるよ。小さな潜水艦みたいなその楽器には、歌声のように無限のエネルギーがつまっている。お試しあれ。

INFORMATION　6枚目のシングル『風がとまらない』と、ニューアルバム『なんでだってば!?』がコナミレーベル（キングレコード）から発売中。ついにスクリーンデビュー&初主演決定。タイトルは、『LOOKING FOR』'98年3月公開予定。





THIS WEEK NO.1

東京スカパラダイスオーケストラ
『MOODS FOR TOKYO SKA』

●85年にデザイナーや代理店のサラリーマンが寄って集って結成。キョン²のステージに出演、フィッシュ・ボーンの前座などデビュー前から話題になり、90年『スカパラ登場』でデビュー。その後、数多くのミュージシャンや芸能人などと交流を深めつつ、6枚のアルバムと14枚のシングルをリリース。／エピック・ソニー　3059円　11月21日発売

スカパラの集大成は、切ないスゴさがあるのだ！

究極のベスト!!

スカパラと言えば、ついこの間まで竹中直人と一緒に深夜番組で楽しそうにコントなんかやってて、でも演技が寒くて切なかった(面白かったけど)。で、こんなんじゃイカン！　と思ったか知りませんが、究極のスカ・ベスト盤の登場です。昔っからお馴染みのロシア民謡「ベドラーズ」から、ケン・イシイにリミックスまでされちゃったシングル・ヒットの「MONSTER　ROCK」とか、ライブではお馴染み、だが未発表の「信濃町シャッフル」とか、ファンには嬉しいマニアな選曲。しかしまぁ、ジャマイカのスカと昭和ムード歌謡を合わせちゃった彼らのセンスには、いまさらながら頭が下がります。ちょっとだけ聴ける、いまは亡きクリーン・ヘッド・ギムラのクレジットは〝におい〟とか〝きもち〟とかになってて、なおさら切ないです！　（樽林史章）

まず、「〝スカ〟って何？」って人たちに説明すると、元は最近ではかなりの市民権を得たレゲエと同じジャマイカが発祥の地。60年代、アメリカから流れてきたジャズ・R&B・ソウルを耳にした現地の人たちが自分たちのやり方で自由に演奏したら、全然違う〝スカ〟になった。

それにスカパラはロンドンのちょっと危険なテイストと、トーキョーの雑多でベタな味付けをし、見事な〝トーキョー・スカ〟を作り上げてきたのだ。スタイリッシュでいてちょっと危険なムードと、それでいて踊らずにはいられないスカのリズム。この『MOODS FOR TOKYO SKA』(トーキョー・スカって感じ)の、スカパラだけが作り上げてきた世界は、トーキョーに住んでいる人、そうでなくてもトーキョーを感じられる人に、きっと伝わるんだと思う。　（波羽亜津）

THIS WEEK NO.3



●参加アーティストは、ザ・スリル、水戸華之介、ロリータ18号、アップル＆ペアーズ、ハッチー・ブラックモア他。／パイオニアLDC　2520円　発売中

昭和を代表する作曲家、筒美京平のトリビュート盤
『K.T.ゴールデンリスペクターズ』V.A.

T.K.じゃありません、K.T.＝筒美京平です。この人、キョン²とかトシちゃん、マッチ、少年隊とか、数々のヒットを産んだ昭和のヒット・メーカー。日本のバート・バカラックとも呼ばれるすごい作曲家なのです。このアルバムは、そんなすごい作曲家のトリビュート盤。郷ひろみやCCB、小泉今日子、南沙織、尾崎紀世彦まで、新旧織りまぜた名曲の数々を、新進気鋭のバンドがカバーしてるというもの。いろんな意味で、すごいカバー集なのだ！（樽）

THIS WEEK NO.2

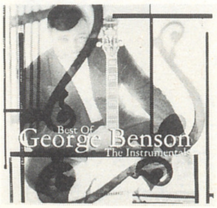


●1988年アルバム『エレファント・カシマシ』でデビュー。現在までに9枚のアルバムを発表。／エピック・ソニー　3059円　12月1日発売

エレカシの実力がわかる一枚！
『THE ELEPHANT KASHIMASHI BEST』エレファント・カシマシ

CMソング、ドラマ主題歌と、ようやくその実力を評価されだしたエレファント・カシマシ。このベストは、88年のデビューアルバムから7作目の『東京の空』の中から厳選した良い曲をセレクト。ずっと業界評価ばかりが高くてコアなファンばかり、一般人の認知にまではいたらなかった当時の彼ら。ライブで客に〝帰れ！〟とか〝バカ〟とか、暴言はきまくりだった彼らだったが、これを聴くと実はけっこう良いヤツだ。本当の実力を再確認するべシ！（樽）

Others



『BEST OF GEOGE BENSON』
ジョージ・ベンソン

現在もフュージョン・シーンのトップをゆくジョージ・ベンソンのベスト。もはやフュージョンをこえ、スタンダードの域にまでなっている『ブリージン』を始め、『メローなロスの週末』そして、96年のヒット曲『ザッツ・ライト』を含む全11曲。軽快なギタープレイに心がなごむ。／ワーナー　2330円　11月15日発売



『Sculpture of Time』
La'cyma Christi

5月にメジャーデビューしたラクリマ・クリスティ1stアルバム。ボーカルTAKAのハイトーン・ボイスと、彼の綴る詞がとてもロマンチック。不思議で、どこでもないような異国情緒を演出している。性別を超えたものを感じる。12月3日より札幌を皮切りにツアー開始。／ポリドール　3059円　発売中



『SING OR DIE』
DREAMS COME TRUE

ヴァージン・レコード・アメリカとの契約第1弾でもある、ドリカム通算9枚目のアルバム。ついにファンの期待を背負ったアルバムの登場だ。が、意外にも世界を意識した大仕掛けは施されていない。これまで同様の素直な彼らがここにあった。きっとそれでいいんだと思う。／東芝EMI　3059円　11月15日発売



『ラヴジェネレーション オリジナルサウンドトラック』
CAGNET

キムタク、松たか子主演ドラマのサウンドトラック。キャグネットとは、あの『ロングバケーション』のサントラを手がけ、TVドラマ・サウンドトラック史上、類を見ない程のセールスを記録した、ロサンゼルス在住のアーティスト・日向大介が率いるニューバンド。／東芝EMI　3059円　発売中



『愛されるより愛したい』
Kinki Kids

Kinki第2弾シングルは、本人たち主演の連続ドラマ『ぼくらの勇気 未満都市』の主題歌。デビューシングル『硝子の少年』とは違ったビートの効いたダンサブルな雰囲気で、ちょっと大人っぽく、男っぽくなった彼らが伺える。ドラマも本格SFで見逃せない。／ジャニーズエンタテイメント　1000円　発売中

エアフォース・ワン｜大統領がアクションするアメリカンなヒーロー映画

THIS WEEK NO.1



©Buena Vista International

●監督／ウォルフガング・ペーターゼン●出演／ハリソン・フォード、ゲーリー・オールドマンほか●ブエナビスタ配給



『エアフォース・ワン』はハリソン・フォードが大統領に扮してテロリストと大バトルを繰り広げるサスペンス・アクションである。

確かに、アメリカ映画には数多くの大統領が登場した。イイやつらから悪いやつまでバラエティにも富みまくっている。が、そんな大統領が束になっても敵わないのが、このハリソン・フォード大統領。何せ、エアフォース・ワン（大統領専用機）という限られた空間のなか、たったひとりで飛行機をハイジャックしたロシアのテロ集団と戦うのだから、その頼もしさ、行動力は尋常じゃない。加えて、彼のポリシーは「テロには絶対屈しない」であり、その一方で家族や部下への愛も溢れるほど。しかも、ベトナム戦争で戦い、趣味はアメフト、飲んでるビールはバドワイザーと、どこを切ってもアメリカン。『ID4』の大統領同様飛行機の操縦だってできちゃうという最近流行のポイントもしっかり押さえている。早い話、知性、愛情、信念、アメリカ人好みの趣味と、すべてを併せ持つ理想的な大統領である。もちろん、それを演じているのが、ヒーローならお任せのフォードということも忘れてはいけない。

まあ、これはこれで興奮する。フォードはかっこいいし、二転三転の過剰なまでの展開もある。が、それよりなにより、うらやましさが先に立ってしまう。というのも、大統領を主人公にしてヒーロー・エンタテインメントな映画を作ってしまうという、そのアメリカの状況が、わが国ニッポンでは到底できないからだ。だって、これを日本に置き換えると総理大臣が銃を持って応戦するっていうことだよ。誰が観たいと思う？ 同じように民主主義で選ばれた政治家なのに、この落差。この映画は、大統領という存在がいかに米国国民に愛されているかを証明してもいるわけだ。（松山 文）

11月29日公開

『ザ・ファントム』

THIS WEEK NO.2

紫頭巾参上！ってノリのキテレツ・ヒーロー映画

ハリソン・フォードがかっこいいヒーローの典型とするなら、この『サ・ファントム』のヒーロー、ファントムくんはキテレツ・ヒーローの最高峰といえそうだ。というのもこのヒト、ヒーロー時のコスチュームが全身を覆うぴったりフィット型、それも色はムラサキ。日本流にいうと紫頭巾になるが、そのナリで白馬にまたがり、腰には二挺拳銃。おまけに棲息しているのはジャングル、時代設定は1930年代と、すべてがアンバランス。出身はアメコミで、映画化されるほどだから人気のあったと考えられるが、映画を見る限りそうは見えない。いや、もしかしたら、普通のアメコミ・ヒーローものと違ったところ、アメコミ・コメディ・ヒーローを目指したのかも。そう思いながら見るとこれは、それなりに楽しめる。いや、笑えます。(松)



●CICビクタービデオ 100分 11月28日発売＆レンタル 1万3333円 ●監督／サイモン・ウィンサー ●出演／ビリー・ゼイン、クリスティー・スワンソンほか

Others



ネプチューン

『ボキャ天』で人気爆発、以前、本誌コラムでもお馴染みだったネプチューン。アッという間に女子中高生に火が付き、それに伴ってメキメキおもしろくなってきた。しかし、ほんとのおもしろさはやっぱりライブを観なくちゃ!! 本作は今年3月3日に渋谷東邦生命ホールにて行われた単独ライブを収録。テレビとはひと味もふた味も違う、ナマのネプチューンが観られる。



●ポリグラム 2900円＆レンタル 発売中 60分 出演／ネプチューン



榎本加奈子『加奈子のヒミツ』

『ヤングジャンプ』よりアイドル・ビデオ・シリーズがリリース。第1弾は本誌グラビアでも活躍してくれた榎本加奈子だ。もちろん撮り下ろし、撮影は渋谷からバリ島にまで及んだ。バリ島では、ビーチで遊んだり、屋台で"サテ"を食べたり。バリ島のセクシーなダンスにも挑戦した。楽しそうにはしゃぐ加奈子がカワイイ。そしてなんとマイルームの公開もあるゾ。



●集英社 2800円 11月19日発売 35分 監督／猪俣敏郎 制作／集英社・め組

岩井俊二の見てきた風景を共に体験する初のエッセイ&イラスト集

THIS WEEK NO.1

『トラッシュバスケット・シアター』



▶岩井俊二：著／メディアファクトリー／1500円

『ラヴレター』『スワロウテイル』など、先鋭的な映像表現で人気の映画監督、岩井俊二の初エッセイ&イラスト集。雑誌『ダ・ヴィンチ』に連載された全16本それぞれに、本編と同じくらいのヴォリュームの"後日談"（書き下ろし）も追加。各篇とも映画のタイトルが冠せられている通り、思い出の映画を軸に、少年時代の記憶から、現代の映画界に対する批判、にわか仕立ての映画のプロットまで、こむずかしい理屈抜きにあくまで楽しく語る。取り上げられた映画のビデオ情報も収録。

小さいころの記憶というのは、夢と現実、フィクションとノンフィクションとが入り乱れて、思い出してるうちに、ぼーっとして、別世界へ意識が飛んでしまうことがある。それは喉に刺さった魚の骨が取れないようなじれったさであると同時に、えもいわれぬ甘美な快感だ。トラウマなんて言葉があるように、それだけ、小さなころの経験というのは、より意識の深い層に根差してしまうのだろう。

だからこそ、岩井俊二も「重要なのは、何を観たか？　ではなく、いつ観たか？　なのだ」と語っているのだと思う。世代が違えば見える風景も違ってくるだろうが、よく「少年時代はエヴァー・グリーン」と言われるように、今の10代が読んでも共感する部分は多いはずだ。ちなみに、わたしも隣で書いてる人も岩井俊二と同じ年に生まれてます。〈高橋かしこ〉

これからヴィデオで『ラヴレター』を見るなら、まず風邪をひいてみよう。熱を出して二三日寝込むこと。ベストは、ゴホゴホ咳が止まらない状態だ。ただ、頭がボーッとしてるあいだは映画は見ない。以前流行した3Dグラフィックの要領で、中山美穂と酒井美紀の写真を合成視する。写真がなければ、UCCコーヒーと山崎パンでもいいから、同一人物、同一人物と呪文を唱えよう。頭が痛くなってきたら『はるか、ノスタルジィ』でも見て、石田ひかりのクリーニング屋の店構えを覚えておく。BGMは、ブロンソンズ『マンダムの唄』がバッチリだ。

この本には岩井俊二の舞台裏がいろいろ書かれてるが、ウラを読むならオモテも知っておくほうがいい。すると『ラヴレター』誕生のエピソードが、もう一本の映画のように見えてくる。〈晄晏隆幸〉

『ねこぢるだんご』

THIS WEEK NO.2



▶ねこぢる：著／朝日ソノラマ／660円

たとえば、キティちゃんが無表情のまま猟奇殺人を犯している現場を想像していただきたい。それって、どんな醜い変質者の犯行よりも怖いと思う。この"ねこぢる"というのは、ガロ系マンガ家のユニット名らしいのだが、擬人化されたかわいらしい仔猫ちゃんを主人公に、そうした童話的な残酷さをもった作品を描き続けている。人間大の猫が豚や痴呆老人を飼ったり、殺したり、食べたり…まさにヒューマニズムの極北だ。猿の惑星や巨人の惑星に迷い込んだ人間は、きっとこんなちっぽけで哀れな存在だろう。

『デュシャンとの対話』

THIS WEEK NO.3



▶ジョルジュ・シャルボニエ：著／北山研二：訳／みすず書房／1800円

男性用便器を美術展に出品して、芸術作品だと言い張ったマルセル・デュシャン。20世紀最大の美術論争を巻き起こした彼は、しかし自分自身についての証言をほとんど残さなかった。本書は、ラジオの特別番組で彼が例外的に応じたインタヴューを活字化したもの。芸術作品には、金銭的な価値だけでなく「精神上の価値さえも」ないと言う彼が、シュルレアリズム、ダダイズムなど今世紀前半の美術運動と交流しつつ、つねに独自の道を選択してきた軌跡を語る。訳者による詳細な「あとがき」が解説になっている。

Others

『バスキア』



▶ジャン＝ミシェル・バスキア：著／日比野克彦：序文／角川書店（文庫）／520円

日本ではもう長い間「アーティスト」という語の意味が不明瞭になっているが、バスキアは、キース・ヘリングと並んで良くも悪くも80年代ニューヨークを代表する典型的アーティストだった。良い点は、落書きからスタートした自由な画風。悪い点は、成功後、自分のイメージを越えられずに、それに苦しんで死んでしまった点。本書は彼の文庫版画集。

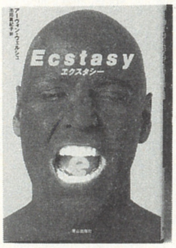
『格闘ゲーム・リアル研究序説』



▶東京ポリゴンズ：著／木村光一：編

「バーチャファイター」「鉄拳」といった大人気の格闘ゲームに登場するキャラクターで、はたして誰が最強か？　という、単純ながら誰もが知りたいテーマに挑んだ一冊。各ゲームのキャラを「実在する格闘家」として分析し、最強の条件を探る。K-1やプロレスのルールで戦ったらどうなるかなど、さまざまな角度からのランキングも楽しい。

『エクスタシー』



▶アーヴィン・ウェルシュ：著／池田真紀子：訳／青山出版社／1600円

'93年に発表された処女作『トレインスポッティング』で一世を風靡し、映画も大ヒットしたウェルシュの2作目。死体、獣姦、ホモ、レズ、ドラッグが入り乱れ、生きるか死ぬかの凶悪で悲惨な現実を、暴力的な言葉で叩きつけるように描く3話オムニバス。この本がベストセラーの第1位になってしまうイギリスって国も相当すさんでるのだろうか？

『ヴァンパイアハンター』



▶竹内誠：著／メディアワークス：発行（電撃文庫）／主婦の友社：発売／1600円

人気ゲームの世界を物語として楽しめる電撃文庫の新刊。世界を支配する闇の力を葬り去るため、超能力少女アニタを連れ、孤独な戦いを続けるヴァンパイア、ドノヴァン。そして、ダークストーカー狩りの旅を続けるリンリンとレイレイ、魔界の覇権を争うデミトリとモリガンなど、人気ゲームのキャラクターたちが繰り広げる壮大なドラマの行方は？

Sports

11・16 SUN

W杯アジア最終予選苦闘物語激闘篇

ワンモアチャンスの第3代表決定戦



崖っぷち。イヤイヤ断崖絶壁にかろうじて片腕だけでぶら下がっているような状態だった我らが日本代表。やっとやっと崖から脱出できそうな状況にまで持ち直した。それもこれも岡田武史新監督の強気で、攻撃的な采配がもたらしたと言っていいだろう（開き直った強みでもあったが）。

それがもっとも顕著に表れたのがソウルでの日韓戦だった。2―0とリードし、後半、一転押され気味の局面で、岡田監督は北澤に代えて、それまでまったく出場機会のなかった平野を投入した。エッ？ 大丈夫なの平野で？ と多くの人が思ったはず。決して守備的な選手ではないし、なによりも大舞台での経験が圧倒的に少ないし……。しかし新指揮官は守りに入るより、前線で動き回り、相手にプレッシャーをかけ、もう1点を取りにいく姿勢を明確に打ち出した。

この選手交代はズバリ的中！ 実際、平野はあわやという強烈な左足のシュートを韓国ゴールに見舞ったし、とにかくボールに絡み、前線からプレッシャーをかけ続けて、ディフェンス面でも大いに貢献した。試合後、短い出場時間ながらも役割を果たし切った、という充実した表情を浮かべていた平野を見て、あぁ、やっと彼のW杯は始まったのだなと思った。今後、代表にとって平野は強力な武器となるはずである。

あの状況あの局面、前任者（もちろん加茂さんのこと）であるならば、平野ではなく、守備のスペシャリスト本田を投入しただろう。山口と本田のダブルボランチにして、韓国の中盤の動きを遮断する戦法に出たはずである。いわば定石通りの選手起用。思えば更迭されてしまった前監督は勝つサッカーではなく、負けないサッカーをいつも選択していた。

さぁ、神のみぞ知る11月16日。締切の都合上、現時点（11月5日現在）では、あまりにも不確定な部分が多いのだが、これだけは断言しようじゃないか！ 日本代表は11月16日に行なわれるアジア地区の第3代表決定戦に進出していると。場所がどこであれ、対戦相手がどこの国であれ、とにかく攻撃的な姿勢を崩してはならない。守ろうと思った瞬間、スルリと勝利は逃げていく。苦い経験はもうコリゴリだ。

第3代表決定戦の相手は？

**身体能力の高さはまさに脅威
中東勢相手に苦戦は必至!?**

サウジアラビアにしても、イランにしてもアラブ人特有のフィジカルの強さは、東アジア人にはない独特のモノだ。一瞬で相手を振りきるスピードやヘディングの高さ、ミドルレンジからでも充分にゴールを狙える強いキック力は、やはり脅威。どこと対戦するにしても苦戦は免れない！

過去のW杯アジア出場国

38年フランス大会	インド（オランダ領）
54年スイス大会	韓国
66年イングランド大会	北朝鮮
70年メキシコ大会	イスラエル
78年アルゼンチン大会	イラン
82年スペイン大会	クウェート
86年メキシコ大会	韓国、イラク
90年イタリア大会	韓国、UAE
94年アメリカ大会	韓国、サウジアラビア

イタリアのW杯出場大ピンチ!?

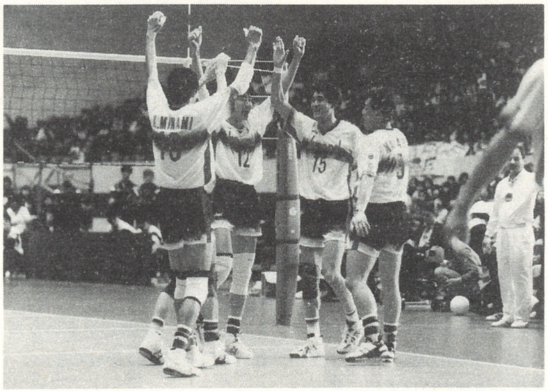
**11月15日、カルチョの国運命の日
激戦必至！『イタリアvsロシア』**

過去W杯で3度の優勝を経験しているサッカー列強国のイタリアが苦しんでいる。10月29日に行なわれたロシアとのプレーオフ第1戦はアウェーで1対1と引き分け、フランス行きは11月15日、ホームでの対戦にかかっている。主将マルディーニの負傷やFW陣の決定力不足など不安多し。

Others

11・14〜 FRI

強豪大集結の『グラチャン』ニッポンのお家芸復活なるか!?



かつて日本国中、「ニッポン、チャチャチャ」の時代があった。1970年代。男子バレー界は、大古、横田、猫田らスター選手の活躍で、TV視聴率はゆうに40%を超え、72年ミュンヘン五輪では悲願の金メダルも獲得した。しかぁ〜し、今となってはそれも遠い昔のお話。現在ではアジアでも勝てず、昨年のアトランタ五輪にはとうとう出場さえできなかった。果たしてお家芸（もうお家芸と呼べないけど）復活なるのか？ 11月14日から24日まで大阪、広島、東京で開催されるワールドグランドチャンピオンズカップ'97。通称グラチャン。ほとんどが2メートルを超えるガリバー軍団、オランダを筆頭にブラジル、キューバなど強豪の壁はとてつもなく高く、厚い。コテンパンにやられる可能性大なのだ。



TOPICS

強化はキーマンの帰化次第!? アイスホッケー代表の裏事情

帰化といえば、このW杯予選期間中に帰化が認められ、急きょ代表入りしたサッカーの呂比須の例があるが、長野五輪を直前に控えたアイスホッケー代表候補の7名の日系選手も現在、帰化申請中。五輪出場を熱望している。地元開催だけに好成績を収めたい日本としては、本場カナダなどで揉まれ、高い技術を持った日系選手は戦力アップのためにも是非欲しい存在だし、日系選手にしても五輪出場はプレーヤーとしての夢。長野五輪で強豪国相手に互角以上の戦いをするには、FWライアン・フジタやマシュー・カバヤマといった得点力は絶対に必要なのだ。帰化の行方を含め、アイスホッケー代表も要チェック！



11・16 SUN

NECの巨漢&怪物WTBの ジョン・カウワンに注目せよ！

アマチュアイズムの権化のようでいて、企業スポーツの恩恵をメいっぱい受けている社会人ラグビー。各チームとも強化の一環として、キャリア豊富な外国人を積極的に受け入れている。助っ人選手にとっても安定した企業との高額な社員契約（ジャパンマネー）は魅力らしく、ビッグネームの来日が後を絶たない。その極めつけが、NEC入りした元オールブラックスのジョン・カウワンだ。196センチ90キロといったフォワード並のサイズを誇る巨漢ウィング。NECは早くもカウワン効果で、得点力をアップさせている。シーズン終盤にむけて台風の目になりそうな予感も。16日の強豪サントリー戦が試金石となる。

ゲーム系
役に立たないモノを育てる

Vol.33

各界の識者に、あえて語ってもらったゲーム内常識。ニヤつくか苛立つかで、なんとなく皆さんのスタンスもわかるってもんですが、さて…!?

石埜三千穂／李龍一
松谷創一郎

Project "Game-K" Staff
Michiho Isino,DRAGON Lee,
Soichiro Matsutani

I like banana very much.
game-K

検証・の常識 問答

「っていうかー、ゲーム好きな人にしかわかんないことをー、メンドくさいけどかんがえてみたっていうかー」

●ゲーム音楽はBGMにすぎない？

考える人：森下慎一郎（グラフィック・デザイナー。28歳。ゲームは大好きだが、ゲーセンにはあまり行かない。自宅で楽しんでいるタイプ。職業柄、流行には敏感だが、ゲームに対してはそれほど思い入れは持っていない）

うーん、『パラッパラッパー』が出ても、まだそういうこと言ってる人っているの？ すごく可能性あるし、面白いと思うんですけどねえ。

コンピューター音楽が当然のフォーマットとして流通していて、なおかつインタラクティブなわけじゃないですか。受け手はいざ知らず、この状況で燃えない音楽クリエーターなんて、ダメでしょう。

いや、もちろん、映画音楽と同じような、BGMとしての健全な機能は、未来永劫ゲームがある限り受け継がれていくだろうと思いますよ？ だけど、それだけじゃないでしょう。ミュージカルとか、ライブものとか、音楽を主軸にした映画だってあるように、音楽側のクリエイティビティからゲームにアプローチする方法論があったっていいと思うんです。

なんか、電気グルーヴがゲーム作るんでしょ？ ちょっと期待してますけどね。……え？ バカゲーなんですか？ それはそれでいいじゃないですか。アムロが踊るソフトにしたって、面白いかどうかは別として、あっていいと思うんですよ。ゲームとして面白いかどうかなんて関係ないですよ。ぼくはゲーム機を持っていて、そこで楽しめるソフトがある。それでいいわけですから。

極端な話、ゲーム機専用の、プロモ映像付きシングルとか出すアーティストがいたっていいと思うんですけどねえ。

●ギャルゲーは絵さえよけりゃ売れるのか？



▲愛の欠如（一例）。

考える人：沼田タケハル（ゴア・トランス系のＤＪ。24歳。小学生時代からのゲーム好きだが、『攻殻機動隊』的なゲームとテクノの接近にはやや懐疑的なスタンスを取っている。『ときメモ』は、ほとんど全員の女の子でクリアしている）

ま、その通りなんじゃないスか？ ただし、その上でゲームが面白ければもっと売れるんでしょうけどね。それだけのことでしょ？ ていうか、女キャラがかわいいってことしかウリのないシミュレーションのクソゲーのことを、ぼくらギャルゲーって呼んでるのかもしれない。大人気の『サクラ大戦』にしても、あんまりギャルゲーとは呼ばないじゃない？

でもさ、オタッキーの連中って、“愛の欠落”を見抜く嗅覚だけは異様に発達してるじゃない(笑)。だからさ、まったく愛のない商売人が売れっ子原画家を金づくで引っ張ってきても、期待するほどのヒットにはならないんだよね。

ぼくもギャルゲー嫌いじゃないスよ？ でも、絵柄の問題じゃなくて、性格とかセリフがベタベタのアニメパターンにハマっちゃってるのは、さすがにちょっと寒い。オタク文化をまったく知らない層に訴えるようなギャルゲーがもっとあってもいいんじゃないかな。「ホットドッグ」とか読んでると、読者投票で華原朋美が人気ナンバーワンだったりするじゃないですか。だけどそういう層だって、きっとプレステは持ってるんですよ。ギャルゲーはしてないだろうけど(笑)。街角でナンパするようなヤツにとっては、ギャルゲーに出てくるような「命令しない限りフェラチオなんぞしそうにないガキみたいな女」って全然魅力ないでしょうからね。

あえてゲーム六六

●ゲームなんて、しょせん工業製品？

考える人：黒田智史（大手広告代理店、営業職。29歳。ゲームはファミコン時代からぼちぼちやっている。現在稼動しているのはＰＳのみだが、『I.Q』の成功に刺激され、ゲーム市場というものに俄然興味を持ち始めた。現在、ゲームの勉強中）

うーん……どうなんだろうね、このテーマは？(笑) ウォークマンだって工業製品だし、たまごっちもポケベルもプリクラもナイキもGショックもみんな工業製品で商品だからね。資本主義国家なんだから(笑)。

まあでも、なんのビジョンもなく、なんとなく「ゲーム作りたいです」とかいってる甘えたガキは業界を問わずいるわけでね。ウチらの業界も含めて(笑)。そういうクソガキに対する説教としては、有効ないいまわしかもしれない。ゲームに限った話じゃないんだろうけどさ。

ただ、「文化としてのゲーム」という見方に対するアンチテーゼとしてこの表現を使われるとなると、さすがに鼻白んでしまいますな(笑)。パッケージングされることを拒否することによって自由を得る、ってなインディー的思考は、'80年代で終わったはずだろ？ ま、いまだにそういうメンタリティのやつって、いくらでもいるけどさ。アーティスト気取りのバカ者たちとか。

いちばんまずいパターンは、文化的貧困の言い訳として、製作者側がこのセリフを口にすることかな。もちろん、その制作者がヒット作を出し続けてていれば、逆にカッコいいんだけどね。逆説的な理屈を唱えることは、必ずしもその対立概念を無効化することにはならない。

それに、ゲーム界にも飯田和敏って存在がいるじゃないの。彼の作品は曲がりなりにも売れたわけで。そこで、彼の作品を支持できないがゆえに、「しょせん工業製品だからさぁ」なんて言ってるやつが多いような気がするね。だとしたら、あまりにも閉鎖的だよね。



▼工業製品（一例）。

●「ゲーム性」という言葉って何？

考える人：坂井優美（都立高校に通う女子高生。18歳。いまは受験勉強の真っ最中で、「ＳＦＣで"実践の"お勉強をして世間知らずになるぐらいなら、東大行って官僚になる」というのが口癖。ゲームはときどきする）

「ゲーム性」って、チョー曖昧な言葉だよねー。今は「プレイヤーを引っ張る要素（目的）と、妨げる要素（障害）の両方が用意されてて、その相反する2つの力が生み出すテンションの程度、バランス」ってニュアンスで使われてるような気がするー。

だけど、それってテクニカルタームでもなんでもないんだよねー。テクニカルタームって、それまでの文脈（流れや歴史）を、相対化・体系化した上で任意に設定される単語だからさー。逆に、ゲーム表現の文脈がアカデミズムとまでは言わないまでも、一定の思想や価値判断によって体系化されてないからこそ、「ゲーム性」って言葉が安易に使われちゃったりするのかもー。だって、レビューとかで「『ゲーム性』はイマイチだけど、よくできてるよね」っていう発言が成立しちゃうんだもん。

例えばー、「文学性が高い小説」っていうのは、文字表現としての物語の可能性を追求している、ってことでしょ？ 「テレビ性」だったら、より大衆にアピールする、娯楽性の高いもの？ 要するに「なになに性」って、「らしさ」ってことなんだけどー、拡散しちゃって実体が見えないゲームの「らしさ」って、現時点ではここまでのコンテクストを相対化・体系化しない限り、定義のしようがないような気がするー。だってー、『パラッパラッパー』とか『太陽のしっぽ』とかあるしさー。

●ＲＰＧ（ロールプレイングゲーム）は、なぜファンタジーばかり？

考える人：猪瀬隆（大学講師。36歳。専門は社会学。最近、少子化現象下での子供カルチャーに興味を持ち、リサーチをしたところで『ポケモン』に遭遇。その流れでゲーム全般にも興味を持つ）

歴史を紐解いてみると、国産ロープレ黎明期の土台を支えていた層に、テーブルトークロールプレイング（註・人間同士の会話によって進めるアナログゲーム）のマニアが多かった、という事情がまず浮上する。彼らはとにかくファンタジーが大好きで、資料という資料を漁り、モンスターや武器の研究をしてるぐらいであった。そしてその流れを汲んで創られた『ドラクエ』シリーズが、ゲーム黎明期に大ヒットした、という要因もある。

しかし、このような要素よりも、現在は制作側が「ひとまずファンタジーにしておこう」という、あたかも安全策の典型パターンに逃げている印象を強く受ける。確かに制作側にとっては、記号化された手っ取り早い素材なのであろう。

ただ、そこから逸脱した、例外的な試みを含んだゲーム作品もないわけではない。その例として、最近だと『MOON』があり、賛否両論の（ロールプレイングではないが）『クーロンズ・ゲート』は優秀な舞台設定とビジョンを提示していた。

だが、このような努力が欠けているからこそ、現在はファンタジー一辺倒の　ロープレが溢れていると言っても過言ではないだろう。つまり問題は、単に製作者の企画力不足、アイデア不足、勉強不足にあるのではないだろうか。

●ゲーム誌にジャーナリズムはない？

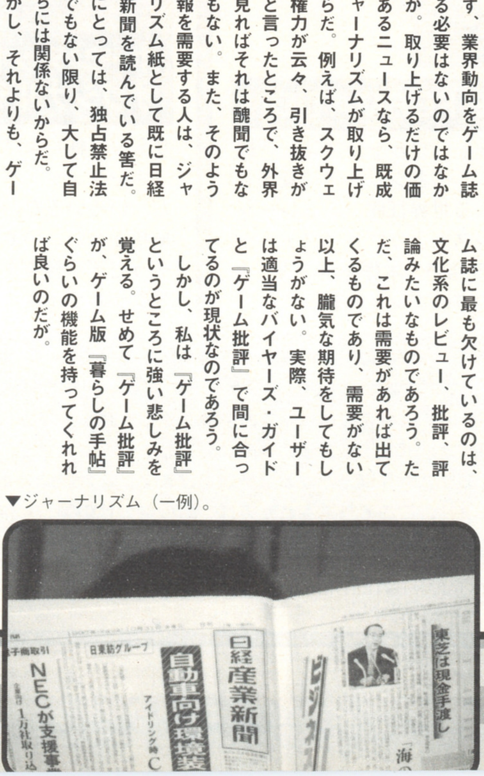
考える人：藤原憲史（大新聞社論説委員。57歳。記者時代にもっとも印象的だったのは、'70年代の大疑獄事件。ゲーム業界には、息子がやっていた『ＦＦⅦ』のときに気になりだし、ゲーム雑誌を見て同じマスメディアの一員として閉口した）

まず、業界動向をゲーム誌でやる必要はないのではなかろうか。取り上げるだけの価値があるニュースなら、既成のジャーナリズムが取り上げるからだ。例えば、スクウェアの権力が云々、引き抜きが云々と言ったところで、外界から見ればそれは醜聞でもなんでもない。また、そのような情報を需要する人は、ジャーナリズム紙として既に日経産業新聞を読んでいる筈だ。読者にとっては、独占禁止法違反でもない限り、大して自分たちには関係ないからだ。

しかし、それよりも、ゲーム誌に最も欠けているのは、文化系のレビュー、批評、評論みたいなものであろう。ただ、これは需要があれば出てくるものであり、需要がない以上、朧気な期待をしてもしょうがない。実際、ユーザーは適当なバイヤーズ・ガイドと『ゲーム批評』で間に合ってるのが現状なのであろう。

しかし、私は『ゲーム批評』というところに強い悲しみを覚える。せめて『ゲーム批評』が、ゲーム版『暮らしの手帖』ぐらいの機能を持ってくれれば良いのだが。

▼ジャーナリズム（一例）。



ゲーム系に関するご意見・ご感想をお待ちしています。
〒153 東京都目黒区青葉台3-11-12 (株)アクセラ TVゲーマー編集部「ゲーム系」まで
FAX／03・3464・1600 電子メール／dragon@pb.axela.co.jp

PRESENT



3名

チーム運営シミュレーション Formura GRNDPRIX

プレイステーションで好評発売中の本作がついにセガサターンに登場。これを記念してココナッツジャパンよりセガサターン版を3名にプレゼント。なおこのゲーム「98年オーストラリアＧＰ観戦ツアー」にペアでご招待のコンテストが実施中。詳しくはソフト記載の応募要項を。



3名

BATTLE FORMATION

『仮面ライダー』『ウルトラマン』『機動戦士ガンダム』の各シリーズに登場した悪の軍団による世界征服シミュレーション。バンプレストよりプレイステーションで11月13日発売の本作をポスターとセットで３名の方にプレゼント。



プレイステーション版が好評発売中。美少女育成シミュレーション『Tactical Fighter』に登場する主人公、榊瞳の勇姿をオリジナルピンバッジにして発売元メディアリングより5名の方にプレゼント。

5名

Tacticai Fighter ピンバッジ

3名

『ときめきメモリアル 虹色の青春』にも出演している栗林みえちゃんの歌手デビューが決定したのだ。『がんばれゴエモン』のエンディングテーマ『O.K!O.K.』が好評発売中。これを記念して、オリジナルテレホンカードを3名の方にプレゼント。



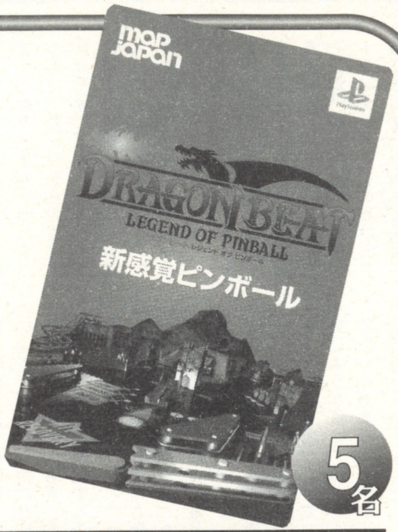
栗林みえ テレホンカード



10名

ホーンテッドパーティー2 オリジナルライター

サミー（株）より新開発のパチスロ台『ホーンテッドパーティ２』が発表された。いろいろなおばけの図柄が回るのが結構かわいいので、女の子にも人気が出そうだぞ。発表を記念して10名の方にオリジナルライターをプレゼント。



5名

ドラゴンビート テレホンカード

プレイステーションで11月27日発売予定の『ドラゴンビート～レジェンド オブ ピンボール～』はファンタジックな舞台で構築されたRPG仕立てのピンボール。姫を救うなど、様々なイベントも用意されているのだ。マップジャパンよりテレホンカードを５名の方に。



2名

バーチャルミッキー

全世界的に有名な動物アイドルといえば彼をおいて他にはいない。あのミッキーマウスがついに育成タイプのミニゲームで登場。２名の方にプレゼント。

日本サンライズの制作したスーパーロボットアニメの新境地『超力ロボガラット』がLDメモリアルBOXで好評発売中。１年間の期間限定生産なのだ。この発売を記念してバンダイビジュアル（株）より5名の方にテレホンカードをプレゼント。



5名

超力ロボ ガラットテレホンカード

応募要項

アンケートハガキに上記の賞品のうち希望商品名をひとつ書いて、必要事項を記入のうえでご応募ください。アンケートに無回答の場合は無効となりますのでご注意ください。なお官製ハガキでの応募はできません。締め切りは、11月20日（当日消印有効）です。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。賞品の発送まで２カ月以上かかる場合があります。なお雑誌公正競争規約の定めるところにより、ここで当選された方は、この号の他の懸賞には当選できないことがあります。どうぞご了承ください。

鉄拳日記

文／小里浩一

10月25日 晴

今朝までカラオケで遊んでたので寝ないまま土曜日になる。流石に疲れたので帰路に着いたのだが、当然の如く電車で寝てしまった。気がついたのは昼過ぎ……流石に家に帰る気にはなれないな、起きた場所がたまたま池袋だったので、眠気を覚まそうとサンシャインで遊んでからこれからを考える。日記を書くためにも対戦する必要はあるけど、電車なんかで寝たせいかコンディションが悪い。だが、今日は鉄拳常連がかなり集まるハズだが……対戦するチャンスだろ？　そう自分に言い聞かせて、気合いを入れるために渋谷駅を出てから駆け足ダッシュ！センター街を抜ける頃には眠気も覚めて、ついでに腹も減りながら行き着けのM店に到着。階段を降りてカジノバーの横を抜けたところにM店はあるのだが、外から見ても人が集まっているのが確認できる。鉄拳常連もかなり集まっていて、最近遊びにくるようになったノリ（立川のシャオ使い。スキンヘッド野郎。最近、赤坂薬づけシャオの教えでレベルアップしている）や横山ファラン、そして対戦台には連勝を重ねている赤坂薬づけシャオユウ（赤坂鉄拳衆のメンバーで、最強決定戦準優勝という実績を持つメチャクチャ上手なシャオ使い。最近は鉄拳に酒飲みにと遊ぶ機会が多い。通称ヤッくん）がメインのシャオで闘っている。よし、今週も盛り上がってる！　一通り挨拶をしてから、とりあえず鉄拳常連との対戦に明け暮れる。気がつくと加藤さんやルミちゃん達も来ている。豪華メンバーが集まったなぁ、などと勝手に感動していたら、最近見かける金髪レイ（謎のレイ使い。五形拳からの攻撃を得意とするがその実は露骨な待ちプレイ）がヤッくんに挑戦しようとしている。実力差はハッキリしているハズ、よっぽど自信があるのか？　勝つだろうな、そう思って見てたら意外にもヤッくん負けてしまった。オイオイ、マジか⁉　露骨な待ちプレイにかなり怒ったらしく、連コインして挑戦するヤッくん。いや、ホント俺だって怒るよ。ステップバック重視で、背中向け後掃燕舞の単発から五形拳に構えて選択肢しか仕掛けてこない奴なんて……まあ、プレイスタイルは文句言えないからなぁ。冷静さを失っているせいか一進一退の攻防を繰り広げている。ニーナを使って処理モード（露骨な対戦をする相手への嫌がらせ）で倒すが今度は金髪レイが連コイン。お互いにかなり熱くなってきた。俺も金髪レイは嫌いな相手だ、負けない要素を見つけるためしばらく観戦モードに入る。負けが続いて遂にシャオユウを出すヤッくん。だが、金髪レイに痛恨の四連敗！　ウ、ウワァ～険悪な雰囲気。今にも殴り掛かりそうに威嚇する……気持ちは分かるけど、やっぱりヤッくんは恐い。今度は俺がやるよとファランで挑戦する。ハッキリ言って俺もムカつく野郎だが、冷静さを失って闘いを崩してはミイラ取りがミイラになってしまう。できる限りいつも通りの闘いを心掛けよう。

一本目。右掛け蹴りからの連繋を狙おうと軽くステップインするが、金髪レイは開幕からステップアウト。ここで無理に近づくと背中向け後掃燕舞の単発から蛇の構えを取るハズ！　ここで動きを封じれば流れを掴めるが……などと考えてると、金髪レイはすでに蛇の構えに。突進するには嫌な予感があると思ってたら、やっぱり豹の構えに変えてきた。パターンを考えると豹双爪を出す確率が最も高かった、ならばカウンター！　タイミングを読んで右半月蹴りを出すと狙い通りに決まって相手は横を向く形になった。無理に攻撃を出そうとしている、ならチェーンソーヒール確定、蹴りを放つとカウンターの青白い光りが！　ダウンを奪って一気に起き上がりを攻めようとカットバックを重ねてみる。いつもなら後転起きして食らうが……だが、今日は起き上がってこない。どうやら学習された様子。着地の隙に起き上がり下段キックを食らってダウンを奪われる。そこから横移動～蛇の構え～豹の構えになって起き上がろうとしたところに豹手を重ねられてしまう。いつものパターンに引っ掛かっちまった、俺も学習しないとな。構えからの攻めが嫌なので後転して起き上がると、金髪レイはすでに蛇の構えを取ってジリジリ距離を計りながら待っている。下手に突進すると豹の構えから豹双爪でダウンを奪われかねないな……様子を見るために横移動すると、豹の構えから鶴の構えに変えてきた。だが、その距離は右掛け蹴りが届く！　おそらく出してきた跳鶴連撃にカウンターで決まって最速でライトジャブを出すがこれはガード。とりあえずの攻撃には立ちガードなのか？　ガードはされたが、立ちガードならとセットアップに連繋するがガードで防がれる。いつもはここでフラミンゴライトスイープに連繋するが、裏を突こうとタイミングを遅らせてフラミンゴレフトヒールを出す。狙い通りにしゃがんだのでヒット。距離は大丈夫、だが何をするべきか？最近はライトフラミンゴフェイントで近づいてしゃがみ左パンチに潰されることが多い。なら軸移動で牽制するか？　いや、この場合のこの相手なら攻撃を出すハズ……ここで最も有効な攻撃はこれだっ!!　確信を持って俺はスピンキックを出した。すると、シミュレート通りしゃがみ左パンチを出してくるじゃないか。それを避けながらカウンターで潰す。この一撃で体力ゲージ全てを奪って一本先取する。金髪レイの動きを封じながら大技が冴えたラウンド。

このラウンドで流れを完璧に掴んで二本目と三本目はほぼ完勝の勢いで勝つ。やった事と言えば右掛け蹴りからの連繋攻撃と右構えから簡単な選択肢を仕掛け、最後はプラズマブレードからの空中コンボ（セットアップ～レフトジャブ～エアファング）でストレート勝ち。俺なりの処理モードを終了させて4連勝した。

ヤッくんも「パターンがわかった、もう負けねぇ！」と喜んでくれたので、俺のファランも少しは役に立ったようだ。そのまま対戦を続けたが、10連勝したところで横山ファランに倒されてしまう。しかも悔しいストレート負け……まあ、この豪華メンバー相手に10連勝したのは結構デカイ、当然と言えば当然？　使用金額／700円。最大連勝数／10WIN（ファラン）

不定期連載

対戦チキン講座

第13回　ブライアン初級編

スネークファングでお手軽チキン

さて、今週のチキン講座は笑いのツボを押さえた攻撃をするブライアン……だけど、コイツは強い攻撃は多いけど、チキンの定義にハマる攻撃が少ないんだよ。悩んだんだけど、スネークファングがお薦めチキンか？　動きを封じる闘いが得意な奴等、つまりストロングスタイルへの最大の対応策になる攻撃で、モーションを使えば相手の上段攻撃を軽々避けながら2連続ヒットする。カウンターでダウンを奪ったり、しゃがんでる相手をよろめかせたりと、どこを取っても美味しい攻撃だ。横移動からもレバー後ろ入れで出せるから、混戦になっても威力を発揮するだろうね。連続攻撃が多いのがブライアンなんだから、逆に相手の動きを封じて反撃しそうなポイントに置いておくってのも使えるな。スウェーみたいな感じが相手の攻撃から逃げてる雰囲気だし、優秀な攻撃ってのが嫌がらせでいいな。テキトーに攻めてくる奴等はこれでお仕置⁉　う～ん、ナイスチキン。

距離こそ短いけどボタン押しだけで出せるのは美味しい。相手の攻撃さえ読めたなら確実に決まるハズだし、上段攻撃を避けたら……





2連続ヒット確定！　ダメージはそこそこ奪えるし、相手のガード姿勢を崩せて反撃される心配もない。こりゃ連発するしかないね！

あてさき　〒153 東京都目黒区青葉台3-1-12
株式会社アクセラ　週刊テレビゲーマー編集部 鉄拳日記 係　e-mail:hiramiti@pb.axela.co.jp

J誌が忘れた友情・努力・根性がここにある！

ゲーセンバカ一代

いちだい

面白く遊ぶならシステムは重要だ

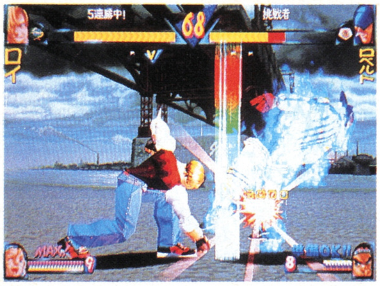


■格闘アクション ■カプコン ■近日稼働予定

● 操作説明 ●

1レバー4ボタン式。レバーでキャラ操作、ボタンはそれぞれ強弱のパンチ&キック。ボタンの組み合わせで様々な特殊行動や攻撃も可能だ。

対戦を熱くする数々のシステムを把握して豪快かつ派手に闘え！



街のゲーセンでは早くも話題独占といった感じの『私立ジャスティス学園』。今週はそんな期待膨らむゲームのシステム要素について紹介していく。決まれば断然気持ちいい連続技・熱血コンボやエアバーストを始め、慣れれば抜群にカッコ良く闘える根性ゲージの正しい使い道など、数々のシステムを覚えれば街の対戦野郎に差をつけるのは当然、より楽しく遊べるのは確実だ！　先週のキャラ紹介で気に入ったキャラが見つかっていれば、あとはシステムを把握して、街のゲーセンへ繰り出すだけ……だが、残念なことにジャスティスが稼動するのはもうしばらく先なのだ。とりあえずこれを読んで頭だけでも賢くしておこう。

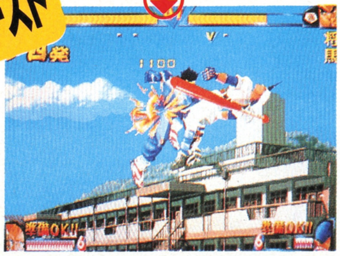
攻撃の要 熱血コンボ

攻撃の要になる熱血コンボで一気にダメージを奪え！

相手から大ダメージを奪う連続技がこの「熱血コンボ」だ。操作は簡単、ボタンを連続して押すだけで出せる。だが、単に連打しまくるのではなく「弱攻撃～強攻撃～レバー入れ強攻撃～必殺技」という決まった順序でボタンを押す必要があるが、『ストII』などのキャンセル技より明らかに簡単に出すことができる。キャラによっては連続技の数が少なかったりするが、地上と空中のどちらでも熱血コンボが出せるんだから使っていくしかない！『ジャスティス』のキャラには派手なモーションの攻撃が多いから、難しいことをせずに見られるのは美味しい。コンボといえば、特定の攻撃で相手を空中に浮かせて熱血コンボを決める「エアバースト」もある。これも決まればカッコいいので試してほしい。

決めろ!! エアバースト





➡↘＋強攻撃でのエアバースト始動技。熱血コンボからも連繋する。



←バツのローキックがロベルトに決まった！　ここで強攻撃に繋げて……。



➡ほとんどの強攻撃が決まるので好きな攻撃をブチ当てろ！　だが、ここで攻撃が終わるワケではない。



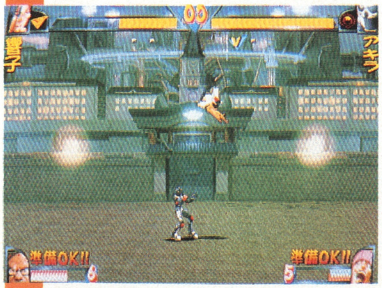
レバー入れ強

⬆さらにレバー入れ強攻撃が決まる。これにキャンセルを掛け必殺技を決めろ！



必殺技!!

エアバーストの威力を軽減させる空中受け身



⬆コマンドは「攻撃ボタンのどれか二つ」で大丈夫。エアバーストの際に受け身することも可能だ。

たぎる根性ゲージを熱く発散させる心得

心得その1
愛と友情のツープラトン攻撃

『ジャスティス』の醍醐味「ツープラトン攻撃」は「パンチ（キック）ボタンを２つ押すだけ」で出せる。根性ゲージを２つ消費するが２人の友情パワーをブチ当てるのだから強力だ！　激しい連続技を決めるものや巨大な気合い弾を飛ばすもの、はては投げ技や体力回復までがある。ちなみにこのツープラトン攻撃は、相棒のキャラで攻撃方法が変わるので、気に入った相棒を選んで、対戦相手をギャフンと言わせろ！

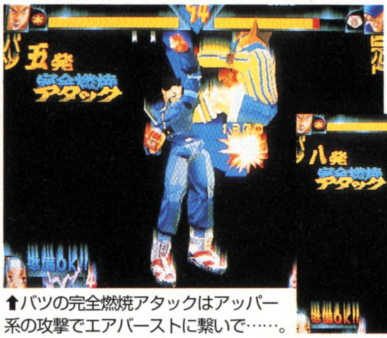


⬇響子のツープラトン攻撃は英雄をマッサージして体力回復する。目が虚ろになるくらい気持ちいいのか？



⬆王道ともいえるロイのツープラトン攻撃。昇龍拳の様な攻撃が炸裂する！

心得その2
ヘビーな一撃！完全燃焼アタック





⬇吹き飛んだロベルトに連続技を決める！　さらにボタンを押し続けるとコンボ数が増える美味しい攻撃だ。

⬆バツの完全燃焼アタックはアッパー系の攻撃でエアバーストに繋いで……。

『ジャスティス』におけるスーパーコンボ、それが「完全燃焼アタック」だ。キャラによってコマンドこそ違うものの、消費するゲージは１つだけ。強力な気合い弾や打撃メインの連続技など攻撃の方法もさまざまだ。どうせ狙うなら熱血コンボから繋いだり、後述する根性カウンターで相手の攻撃を弾いてから決めたりするのもカッコいいだろう。当然、直接ブチ当てる方法もあるから、自分なりの使い道を探そう。

心得その3
反撃開始だ根性カウンター

この「根性カウンター」は根性ゲージを消費しないが、相手の攻撃をガードしてからコマンド入力が必要な攻撃、つまり必殺技を出すことでカウンターを取れる。威力のある攻撃には確実にカウンターを取れるのだが、弱攻撃の場合だと隙を作ることになる。この辺の駆け引きが熱いのだ。横移動もコマンド入力動作なので牽制になるハズだ。ちなみに根性ゲージは最初３つあるので下手に残すくらいならバンバン使おう！

⬇英雄がパンチ攻撃を出してきた。決まれば熱血コンボまで連撃される！　だがエッジ側はガードして……。

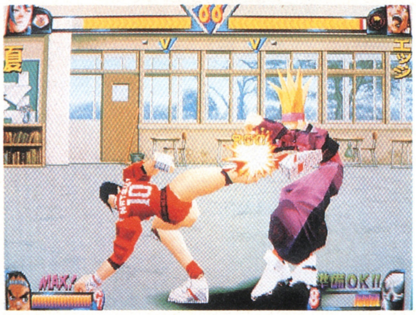




⬆根性カウンターで攻撃を弾いた。この隙を突いていろんな攻撃を決めろ！

特殊動作でより熱く
細かな特殊動作を覚えれば向かうところ敵なしだ

最後に簡単だが特殊動作を紹介していこう。まず相手の攻撃を避ける横移動は「弱キック＋強キック」で奥へ、「⬅＋弱キック＋強キック」で手前に移動する。タイミングが重要なのは言うまでもないが、避けが決まれば好き放題に攻撃できる。次は「着地受け身」だが、コマンドは前述した空中受け身と一緒で、ダウンせず着地することができるというもの。すぐ反撃に移りたいときに使うのがいいだろう。最後は「起き上がり」について。３Ｄ格闘なので当然レバーで起きる方向を選べて、⬆、⬇だと前、後転し、⬅で横転して起き上がる。➡入力だとその場で起き、攻撃ボタンを加えると起き上がりつつ攻撃も出せる。



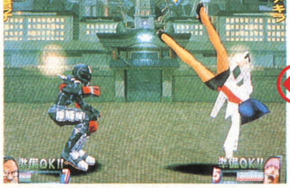
➡起き上がりにボタンを押すと起き上がり攻撃が出るが、無敵ではなさそうだ。



⬆背後を取ることに成功！　ちなみに弱攻撃を避けたときは側面を取れる。



⬆ロイの攻撃を間一髪、横移動で避ける英雄。ロイの技は強攻撃なので……。



⬆地面に手をついて着地受け身を取れる。着地するまで無敵なのがうれしい。



⬆アキラの攻撃を食らって吹き飛んだ響子だが、コマンドを入力すると……。

WANTED!　『ゲエバー』では街の噂を大募集!!　例えば100人抜きのポールが、どこそこのゲーセンにいるらしいとか、あのゲーセンではまだ『？？？？』の対戦がはやってるよ、など、意見、情報、何でも『ゲエバー』まで送ってくれ!!
宛先は〒153 東京都目黒区青葉台3-1-12（株）アクセラTVGamer編集部『ゲエバー』係まで

今週の開封即試遊
～開けて即攻遊んでみました～

『パネルクイズアタック25』

プレイステーション用ソフト／12月18日発売／5800円／富士通パソコンシステムズ



↑冷静に考えると誰もが楽しめる“クイズ番組の”ゲームって、作るのがむずかしい。『100万円ク○ズハ○ター』って感じじゃないでしょ。と、なるとやはり。

お茶の間にクイズを!!　臨場感満点。こりゃ愉快

『開封即試遊』のコーナーは、メーカーさんから届いたばかりのサンプルを、編集・尾和が担当者をすっ飛ばし、無視し、勝手に封を開けて紹介してしまうコーナーです。今週は『パネルクイズアタック25』。そう、同名のクイズ番組をそっくりそのままパッケージング。クイズに答えて25枚あるパネルをいかに多く奪うというアレです。他人のパネルを自分のパネルで挟み込むと、オセロの要領でパタンと引っ繰り返されてしまうので、ほんの1、2枚のパネルから逆転が可能。予断を許さない展開が人気のヒミツです。

編集・瀬古（以下・瀬）「『アタック25』くらい有名な番組だと作るほうもプレッシャー大きいんじゃないですか?」

編集・尾和（以下・尾）「いや、そのプレッシャーを見事にはねのけているのだよ。見てみ」

瀬「ああっ、こいつ憎いですよ。自分が正解だからって、何もここまで嬉しそうにすることないじゃないですか!!」

尾「1Pプレイの時は自分以外の解答者は実写取り込みだからね。リアルだよ」

瀬「〝してやったり〟って顔をするヤツが、思わず憎らしく見えるんですよぉ」

尾「終わったら楽屋でシメたるッ、とかな」

児玉さんがしゃべる。もう、それだけで……

尾「で、児玉さんがしゃべるしゃべる」

瀬「このパネルを取る時の〝さぁ～、何番っ〟や、立たされちゃった時の深刻そうな〝立ってしまわれた……〟まで、完璧ですね」

尾「児玉さんの語りがゲーム全体のテンポを決定づけているな」

瀬「それから自分を細かくエディットできるのがいいですね」

尾「ほう？　例えば？」

瀬「初出場、再出場を決められたり、出身都道府県や誕生日はもちろんのこと、出場動機まで決められるんですよ!!」

尾「より感情移入しやすいワケだな」

瀬「こういう一見おざなりにしがちな部分をしっかり作っているところに好感が持てます」

尾「うん。そいつは同感」



↑いろいろ選べて楽しいモード。最初は番組アタックで雰囲気を十分に堪能しましょう。家族で楽しむも良し、友達同士でドつきあいながら盛り上がるも良し。なにせ広範囲な分野の知識が要求されるから、意外な人が勝ってしまうかも。出題順も運の内だし。

自分をエディット

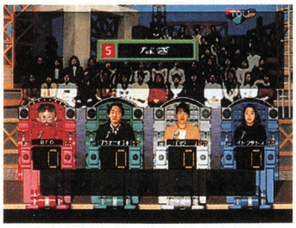


↓自分の外見、誕生日、出身地、趣味、出場動機などを細かく決定することができる。



↑「立ってしまわれた……」はもちろん、児玉さんはしゃべりまくり。ゲーム全体のテンポを形作ると共に番組の空気も再現。

児玉さんがしゃべる!



↑当たれば喜び、しくじれば悔しむ出場者たち。さりげない演出だ。

読者レビュー

いやはや、どうした読者レビュー!!　というワケで次回からは少し形式を変えようと思っております。ま、でもその前に通常の募集はしておきますね。

①ひとこと部門
②100文字部門
③200文字部門
④400文字部門

の、以上4部門。すでに発売されているソフトならばタイトルは問いません。ただし誹謗中傷は不可。どこのメーカーの何というソフトを何文字部門で応募したかを明記して**〒153 目黒区青葉台3の1の12　株式会社アクセラ　テレビゲーマー編集部　読者レビュー係**まで。

さて、改定すると言っても意見は欲しい。以下の方法のうちどれが良いと思う?

(1)アンケートはがきから無作為にレビュアーを選び、宿題の形で編集部から依頼が来る。

(2)決まった時間、決まった日時に決まった場所で街頭アンケートの形で行う。つまりその場所に来れば誰でも（遠方の人は無理か）レビュアーになれる（アンケートに答えられる）。

(3)とっととインターネットのホームページを開設して、広く世間から意見を募集する。

どれが良いか、との意見も求む!!

こんな印象ッス

「当然のごとく番組に出たことはないんですけど、きっと出場したらこんな感じなんだろうなぁ、って思わせてくれます。適度に緊張感があって、でも殺気だってないっていうところも気に入りました。スピード勝負のクイズゲームに飽きた人にはいいんじゃないでしょうか」

（編集・瀬古）

「クイズもさることながらパネル捕りにけっこう頭を使うね。ひとりでやっても多人数でやっても楽しめるのでは。清潔感あふれるゲームですね」

（編集・尾和）

TRIBUTE TO GAMES

北斗の拳

セガマークⅢ／セガ／アクション／86年7月20日／5000円

今週の名作ゲーム 第4回

過去に発売された、優れたゲームに対する熱い想いをぶちまけてよう!!
という趣旨の当コーナー。今週は、あの『ナイツ』の制作者・中裕司氏が制作に参加していたというセガマークⅢの傑作アクションゲーム『北斗の拳』に注目!!



履歴



“最強”の北斗神拳を実現

原作とアニメがクライマックスの時点で発売された、横スクロールのアクションゲーム。パンチとキックでザコを倒しつつ進み、ステージの最後でボスを倒す、と構成はオーソドックス。しかしテンポが非常によく、その点で他のゲームと一線を画していた。また、ボスの体力をゼロにしても秘孔を突かないと倒せないという、原作に沿った画期的なシステムも採用。ラオウの「わが生涯に一片の悔いなし!!」というセリフが、原作の直後に登場したことも注目すべき。

1度のプレイで伝わる、原作のテイスト

「あたたたたたたたたっ！」
「お前はもう死んでいる」
『北斗の拳』について語るとき、この2つのセリフから始まることは、もはや揺らぐことのない不文律と化している。特に後者は、原作漫画では一度も出てこないセリフなのに……。恐るべし、テレビアニメの影響力！　もちろん当時のボクもそんな影響下にあったわけであり、また家庭用TVゲームの洗礼を受けた頃でもあった。そんなブームの渦中で、ついにTVゲーム化が決定！　しかし、最初に発売されたのはマークⅢで。当時ボクの周りはファミコン一色で、マークⅢを持っている人間は皆無。次に発売されるファミコン版に期待した。しかし、ファミコン版は何か違った。確かに、北斗神拳の奥義が炸裂し、悪党は「あべしっ」と叫んで破裂。そしてケンシロウは強かった。しかし、そこにあった「強さ」とはアクションゲームの主人公なら、みな持っている種類のものだ。

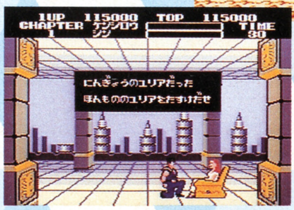
それから数年が経ち、『北斗の拳』のアニメも漫画も終了。しかし、ボクの中では終わらない。まだ、ファミコンのロープレ版に手を出したりして、満足できるケンシロウをゲームの中に求め続けていた。そんなとき、すでに『北斗の拳』からも、ゲームからも卒業した知り合いからマークⅢ版を本体付きで借りることができた。期待はしていなかった。どうせ昔のゲームなんだから。しかし、1度のプレイでその考えが瞬く間に打ち消される程、それは優れたゲームだった。

テンポのよさと、独特のシステム搭載

今、冷静に考えると、このゲームは従来のアクションに、シューティングの要素を加えることで爽快感が増した名作アクションだといえる。スピーディに背景がスクロールする中で、ザコどもを手際よく次々と破壊していく。この説明だけ見た人はシューティングゲームとしか思えないだろうが、しかしこれ以外にしっくりくる説明のない、そういうゲームなのだ。ボクは今もケンシロウに会うためにプレイする。中ボスを秒殺！　ボスには秘孔を突いてトドメ！　これが本当のケンシロウの強さだ!!　そう、ケンシロウの強さはすでにゲーム上で再現されていたのだった……。



➡ケンシロウがザコを殴ると、一撃でボカンと爆裂する！　北斗神拳の威力を、これほどわかりやすく表現したゲームはないだろう。

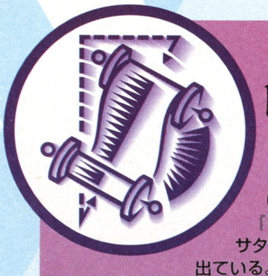


⬅ストーリーはゲーム上にハッキリと出ない。しかし、ドラマチックな展開を感じさせる。男の世界に言葉はいらない!?

今週の語り部 **合澤秀一**

本誌編集者。本文からわかるとおり、いまだに『北斗の拳』マニア気取り。でも、ディスクシステムの『キン肉マン』も捨て難いんだよなぁ。

系譜



軽快なテンポのトレジャー製ゲーム

現在、テンポのいいアクションゲームといえば、トレジャーが思い浮かぶ。最近ではニンテンドウ64でエニックスとタッグを組んだ『ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ』、サターンで『シルエットミラージュ』が出ている。どちらもテイストは『北斗の拳』とはかなり異なっているのだが、新たに持ち込まれたフィーチャーを生かしつつテンポを殺さない作りは、まさに職人芸というほかはない。いつの日かトレジャー開発の『北斗の拳』もプレイしてみたいものだ。さすがにムリだろうが……。



ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ
ニンテンドウ64／エニックス／アクション／97年6月27日／8900円

入手せよ！

さすがに当時から名作ゲーム視されていただけあり、少しプレミアがついた価格設定がなされているが、中古屋には結構入荷されている。ただし、多くの人はマークⅢ本体も購入する必要があるだろう。

プレミア度	★★★★
入手困難度	★★★★

tribute [tríbju:t] 感謝のことば（しるし）、賛辞、贈り物



PlayStation
lood 2
◆1998年2月発売予定 ◆CD-ROM2枚組 ◆価格未定
●最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで
TEL 092-846-3372（テープにて24時間ご案内しています）
●インターネットのホームページも、お気軽にご利用下さい。
URL http://www. riverhillsoft. co. jp/
●商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザー・サポート係」まで
TEL 092-846-3400（祝祭日を除く月～金 13:30～17:30）
FAX 092-846-5312（24時間受付）
福岡市早良区百道浜2-1-22 福岡SRPセンタービル8F 〒814
TEL 092-846-3381 FAX 092-846-3382
株式会社リバーヒルソフト


Riverhillsoft
西暦弐千百拾五年、
人類脱出計画。
3Dアクティブアドベンチャー
「オーバーブラッド2」
OverB
©1998 Riverhillsoft Inc.
プレイステーション・クラブ フェスティバル'97-'98に出展!!
“”マークおよび“PlayStation”は、
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

It's NEW

新モンスターからチョコボの装備品までをまとめて紹介!!

今回は今まで紹介してきたモンスターをはるかに上回る強敵たちと、ダンジョン探索には必要不可欠なアイテムをたくさん紹介しちゃうぞ。

PS	プレイステーション	ロールプレイング
	スクウェア　12月23日発売　価格未定	
	CD-ROM	



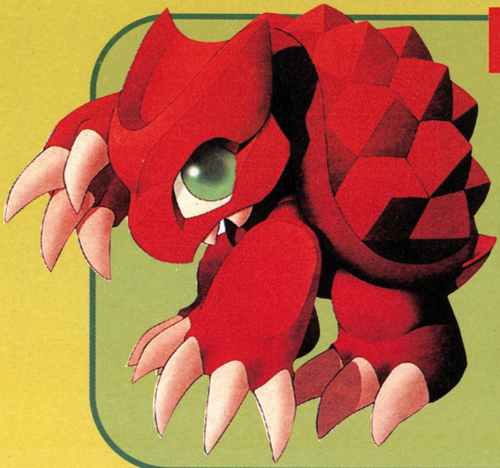
不思議のダンジョンにはまだまだ強力なモンスターがいっぱい!



⬆ダンジョンの奥に進めば進むほど、強いモンスターが登場するのかな？

チョコボの探索をしつこく邪魔するモンスターたち。そんな厄介モノの仲間として、新たに3体のモンスターが加わった。どいつもこいつも今まで以上の強者ぞろいで、中でも「ロックガーター」はブリザラ級を唱えるというんだから驚きだ。

ランドタートル



『ＦＦ』シリーズでは防御力の高いモンスターとして有名。鋭いツメを使って襲いかかってくる。



⬆このようにツメで攻撃してくる。

ロックガーター



⬇びぎゃ！　ブリザラ唱えてたのね……。



⬆あれ～？　ナメクジが青く光ってるぞ。



ひょうきんな顔とは裏腹に、ブリザラ級の黒魔法で攻撃してくる恐ろしいヤツ。以前『ＦＦＶ』に登場したモンスターだ。

ベヒーモス



このモンスターも『ＦＦ』シリーズではおなじみ。怪力を生かしたツメによる攻撃は、ハンパじゃなくダメージが大きい。

➡とっても痛そうなツメ攻撃。



これはウレシイ!　モンスター図鑑

モンスターはそれぞれ特徴に合わせた攻撃方法を持っているため、相手に応じて対処を変える必要がある。しかし、種類が豊富なモンスターに精通することはなかなか難しい。そこで登場するのが「モンスター図鑑」というアイテム。これは、一度戦ったモンスターの特徴や攻撃パターンを記録してくれる便利なものだ。ゲームを進めると、どこかで手に入れることができる。



➡ベヒーモスの個人データ（!?）を1発表示。



⬅ロックガーターの攻撃パターン数もすぐわかる。



⬆右下にある「ノックアウト１」とは、倒した総数を意味するのかな。

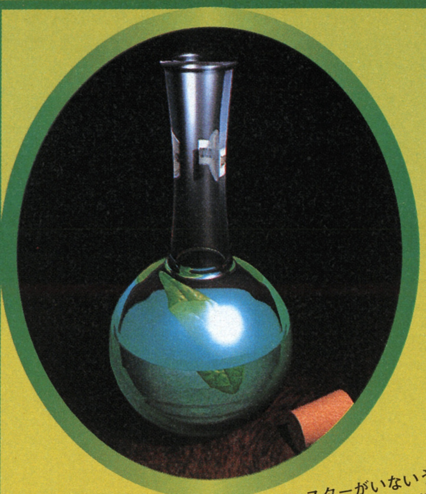
HP回復には薬がイチバン！ でも、毒薬を拾っちゃうことも……

チョコボがステータス異常に陥ったときなど、それを直してくれるアイテムが「薬」。薬は基本的にフロア上に落ちていたり薬棚にあったりするので、簡単に手に入る。ただし、そうだからと言って、決して油断してはならない。なぜなら、中には余計に状態を悪化させてしまう毒なども含まれているからだ。そこで、ここではどんな薬がダンジョンに落ちているのか、詳しい説明を交えながら紹介していく。



⬆フロア上であっさりとアイテムを発見。コレいったい何だろう!?

ポーション



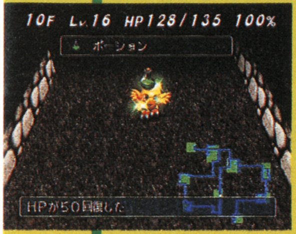
HP回復アイテムと言えばやっぱりコレ！『FF』シリーズでよく知られるポーションが、このゲームにも登場する。ボトルに入った緑色の液体を飲むことでチョコボの減ったHPを回復できるぞ。今のところ1回でどのくらいのHPを回復できるのか不明だが、奥に進むにあたってたくさんストックしておきたい重要アイテムだ。なお、入手する場所は基本的にダンジョン内のフロアだが、たまに部屋の中などに隠されている場合もある。さらに、使って空になったボトルでダンジョン内にある泉から薬をくみ、再び使用することも。ゲーム中に利用する場面は意外に多いはずだ。もしかしたら、村のどこかで購入できるかもしれない。



⬆あっ！ ポーションが落ちてる。ちょうどHP減ってたんだ。



⬇モンスターがいないうちに飲んでHP回復だ！ いただきま〜す。



⬅やったね。これでモンスターなんか怖くないもんね。

デスペルの薬

『FF』シリーズでは白魔法として存在し、呪いを解く効果があったデスペル。今回は薬としての登場だけど効果は一緒。呪われたアイテムを装備してしまったときに使うことで、呪いの装備だけ外すことができる。つい身につけた呪いのアイテムはこれで排除しよう！



➡この青い液体がデスペルの薬か。怪しい薬には見えないな。



⬆ふーん、呪いから開放してくれるのかぁ。って、そう言えばボク呪いの装備してたな。

⬇早く呪いのアイテムを外そっと。



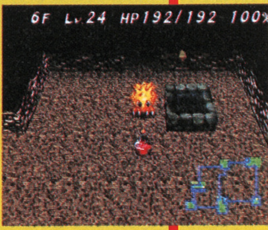


⬆やったね！ これで呪いが解けた。



毒薬

落ちている薬が、必ず回復系のものだと思ったら大間違い！ 中には危険な薬もあるのだ。その代表がこの毒薬。色からして怪しいけど、初めは名前や効果がわからないので、思わず使っちゃうこともありそう。とにかく、使用後はHPが回復しないうえ、攻撃ミスが多くなるという代物なのだ。とりあえずその代償として（!?）次に拾ったときは名前と効果が表示されるけどね。でも、できることなら「識別のカード」なんかを用いて、その効果を調べたほうがいい。危険な状態がさらに悪化しないよう、拾ったアイテムは使う前に識別するよう心がけたい。



⬆赤い液体っていうのが怪しいよね。



➡1回識別してるから効果もこの通りバッチリ表示される。

⬇飲むとこのように毒に侵される。ボクの大事なHPを返して！





チョコボが装備する防具はとってもゴージャスでカッコいいのだ!!

モンスターとの戦闘に生身で立ち向かっていってもただダメージが大きいだけ。そのためチョコボは、敵と対等に戦えるように様々な防具を装備できる。今回紹介する2つはほんの一部にすぎないが、これだけ見ても、チョコボには充実した装備品が用意されていることがわかる。



➡装備するアイテムだってフロアから拾えてしまうんだからダンジョンって不思議!?

皮のクラ



文字どおり皮でできたくら。序盤に入手できるものなので高い防御力は望めないが、ダメージを少しは軽減してくれるようだ。探索のときは、必ず装備したいアイテムの1つと言える。

装備すれば敵から受けるダメージを軽減



➡何も装備してないところへ「皮のクラ」が! これはラッキー。

装備!



➡早速装備して、モンスターとの戦闘に備えよう。



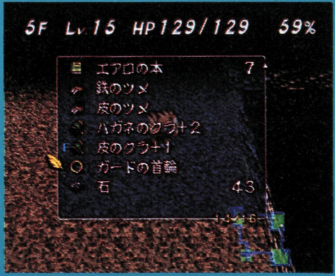
⬆装備完了! さあ、どこからでもかかってこいモンスターたち!!

ガードの首輪



鉄製でいかにも頑丈そうな首輪だけど、このアイテムの用途は防御力のアップではなく所持品の保護。モンスターは攻撃してくるばかりでなく、ときどきチョコボが大事に持っている重要アイテムなどを持ち去ろうとする。でも、これさえ装備していれば盗まれる心配はない。アトラが飛びあがって喜びそうな超お宝アイテムなんかが盗まれたらとっても悲惨なので、そうなる前にぜひ入手しておきたい頼もしいアイテムだ。ちなみに、これも「皮のクラ」と同じように、ダンジョンのフロアで入手することができる。

装備!



⬆えーい、装備しちゃえ! なんだぜんぜん大丈夫じゃないの。フー、よかった。

⬇これが「ガードの首輪」か。なんかスゴイの拾ったなぁ。呪われたりしない!?



⬇これさえあれば、モンスターにアイテムを奪われることもなくなるってワケ!



チョコボの大事な所持品を守ってくれる!!

数量限定 予約するとチョコボがもらえる!

チョコボファンのみんなにウレシイお知らせ! なんと『チョコボの不思議のダンジョン』をゲーム販売店で予約すると、先着50万名様に「限定チョコボマスコット人形」が購入時にプレゼントされるぞ! この人形は、東京ゲームショウのスクウェアブースで入場者に配られたものとはデザインがちょっと違うけど、今回も入手困難になることは確実! この超レアなアイテムをゲットしたい人は、プレイステーション取り扱い店または本ソフトを取り扱っているコンビニエンスストアまで、いますぐダッシュで予約しよう。しつこいけど「数量限定」だ!!



⬆これがその「限定チョコボマスコット人形」。翼を広げて、アイテムを使うときのようなポーズをとっている。これはカワイイ!

Weekly tvGamer の読み

今回の防具や薬はランクの低いアイテムだと思われる。つまり、これ以外にももっとスゴイアイテムがゴロゴロ落ちてるかもしれないということ。例えば、ハイポーションの薬とか鉄のくらとか……(すべて予想)。そんな『FF』でおなじみの便利なアイテムや、カッコいい防具がたくさん用意されていることを信じよう。

野球ゲームはやっぱりコレ!!

ファミスタ64



N64	ニンテンドウ64	スポーツ
	ナムコ 11月28日発売 6800円	
	ROMカートリッジ	

ついに登場ポリゴンファミスタ 3Dスティックで投球、打撃も自由自在!!

モーションキャプチャーでファミスタもリアル派に?

やっとでますね、ナムコのニンテンドウ64対応ソフト第1弾。しかも、あの野球ゲームの決定版『ファミスタ』シリーズ最新作とくればやるしかない!! この『ファミスタ64』、データが最新版なのはもちろん、シリーズ初のポリゴングラフィックを採用。そして選手たちの投球、バッティングフォームは人間の動きを再現できるモーションキャプチャーを使って作られている。これまでとは一味違う、リアルな『ファミスタ』を楽しもう!!





⬆ピッチャーの投げた球に残像が。ある操作をすることでこの球を投げられるぞ。

⬇➡イチローがいれば、ピノもいる。各球団のスタープレイヤーたちの活躍は必見!!



⬆ゲームモードも豊富。対戦では2人1組、最大4人までのプレイヤーが試合に参加できるようになっているのだ。

おまけモードも盛りだくさん

上達への近道か? 楽しい7種のミニゲーム

見出しに大きく書いてあるとおり、3Dスティックに対応しています。まあ、対応というより専用です。その3Dスティックが苦手って人には、このミニゲームモードがまさにおすすめ。ライン引きを使って見本と同じ絵を描くという、およそ野球と関係がなさそうな"お絵描き勝負"なんかが、3Dスティックの練習になったりするんだよね。修行あるのみだ。

ノック勝負



空気早入れ競争



ベースランニング



お絵描き勝負



的当て勝負



雪合戦



ホームラン競争



⬆とりあえず1番役にたつとおもわれるホームラン競争。150mオーバーを目指してがんばろう。

君の最強チーム
your best team

地球を守るため野球戦士たちが戦う!!

全国に散らばる元プロ野球選手たちをスカウトしてチームを作り、地球征服を企むメタル星人と戦うという、ちょっと変ったモード。スカウトするにはその選手にホームラン競争や、ノック勝負などで勝たなくてはならない。これはミニゲームモードと同じものなので、あらかじめ練習しておけばより強力な選手を仲間にできるぞ。





⬆勝負に勝ったぞ!! 打倒メタル星人目指してがんばろう!!
⬅飛行機などを利用してUFOより早く選手をスカウトしよう。



⬆見事、負けました。もっと強い選手たちを集めなくては……。むむむ。



⬆名前のとおり、金属のような体をもつメタル星人。実力の方は……。

ペナントレース
pennant race

135試合はゲームでもちょっときつい?

実際のプロ野球と同じ、シーズン135試合を戦って、優勝を目指すのがこのペナントモード。試合と試合の間には、選手が怪我をして欠場してしまったり、士気を高めるため（?）に花見に行ったりといろいろなイベントが起こるようになっているぞ。ちなみに全10試合で争う、試合数の少ないお手軽モードも用意されているのだ。





⬆このカレンダーどおりのスケジュールで試合を消化していく。
⬅選手の打率なども、打席を重ねることで変化していくぞ。



⬆花見のイベント。このあとは選手たちの調子が良くなる可能性がある。



⬆新聞形式だったものが、インターネットを見ているようなものに変更された。

かわいいナムコキャラクターたちも多数登場。演出にも注目だ!!

パックマン



パックレディ



ワルキューレ



ニャームコ



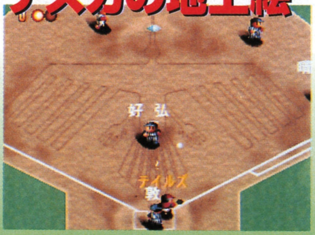
プーカ



アカベイ



ナスカの地上絵



⬆おお!! これは『ゼビウス』だね。ベースもゾルバクの形になっているよ。

ドルアーガの塔

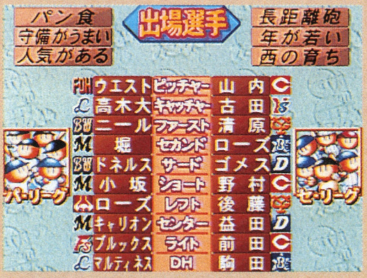


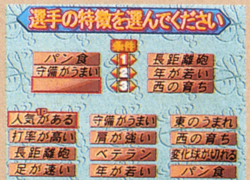
⬆そのまんま、ドルアーガの塔です。もちろんナムコスターズのホームグランド。

オールスター
all star

各球団のスター選手たちが勢揃い!!

セリーグ、パリーグのスター選手同士のチームで試合ができるモード。「好きな選手でチームが組めるぞ!!」と思った人、ごめんなさい。好きな選手でってのはできないんだよね。チーム編成の前に、人気者やベテラン、パン食といった12の項目の中から3つを選んで、そのデータに合った選手たちで自動的にチームが編成されるのだ。

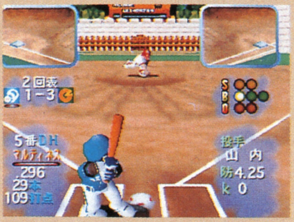




⬆項目は12種類。安定したければ足が速いとか堅実なものを選ぼう。
⬅できました!! あら？「人気がある」を選んだけどイチローは？



⬆ちょっと気を抜くと、あっという間に点を取られちゃう。守備練習も重要だ。



⬆さすがオールスター戦だけあって凄い選手たちが勢揃いしてるね。

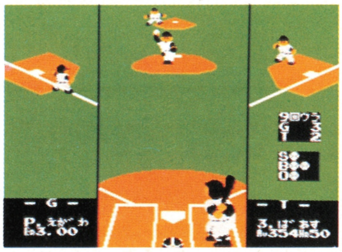


ファミスタの歴史
The History of "Famista"

86年にファミコンに登場して以来、『ファミスタ』シリーズは数多くのハードウェアに進出してきた。そしてついにファミスタがニンテンドウ64に登場する。それを記念して今回はこれまでのファミスタの歴史を振り返ってみたい。

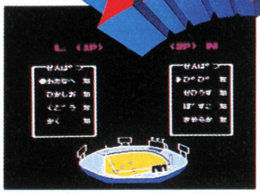
200万本売れた元祖ファミスタ。野球ゲームの原点。

現在の野球ゲームの流れは、この元祖ファミスタから始まったと言っていいだろう。今では当たり前だが、当時、野球ゲームで選手１人１人に個性があるということ自体、画期的なことだった。捕球という要素を取り入れたのもこのゲームが初めて。



⬆Ｇチームのエース・えがわは伸びのある速球とカーブが武器。特にメチャクチャ曲がるカーブは、まさに魔球と呼べる代物だった。

プロ野球ファミスタジアム ©(株)ナムコ



⬆投手は１チーム４人しかいなかった。ナムコスターズの選手名は名作ゲームの名前からつけている。



⬆スポーツ新聞形式の試合結果画面。チーム全体の結果しか表示されないので、個人成績はわからなかった。

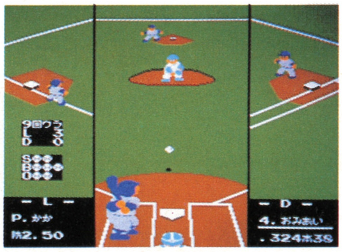
プロ野球ファミスタジアム'88年度版 ©(株)ナムコ



⬆'88から試合をする球場が選択できるようになり、球場に合った戦い方が要求されるようになった。



⬆10チームから12チーム、そして'88は14チームとなった。また今作はエディットチームも作れるぞ。



⬆元祖ファミスタは打高投低だったが、'87は投高打低だった。そして'88はまた少し、打球の飛距離が伸びて打高投低の設定になっている。

ファインプレイやエラー、ラッキーセブンなどが登場

マイナーチェンジだった'87と違って、'88は新要素がたくさん登場した。ファインプレイやエラー、ラッキーセブンの他にも、球場選択や、ひいきモード、オーダーの組み換え、チームエディットモードなどなど。選べるチームも14球団と増えている。

ナムコの野球ゲームソフト一覧

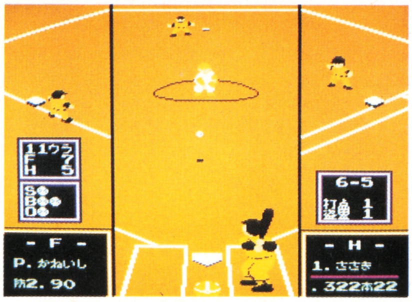
発売日	機種	タイトル	コメント
86年12月10日	FC	ファミリースタジアム	任天堂の『ベースボール』以来の野球ゲーム。フライがなかなか捕れなかった。
87年12月22日	FC	ファミリースタジアム'87	打球の飛距離を抑えたため、投高打低に。緊迫した投手戦がイイというファンも。
88年５月20日	PC	ワールドスタジアム	ナムコがＰＣエンジンに参入した年に発表。鮮烈なグラフィックが印象的だった。
88年12月20日	FC	ファミリースタジアム'88	ダイビングキャッチやエラーが登場。今までよりも守備の技術が大事になった。
89年７月28日	FC	ファミスタ'89　開幕版	ファミスタでは珍しい、夏に発売された。プレイヤーエディット機能が新登場。
89年12月19日	FC	ファミスタ'90	最高６人まで参加できるリーグモード新登場。選べる球場も６球場と増加した。
90年９月14日	GB	ファミスタ	ゲームボーイならではの携帯性が特徴。小さいながらも、なかなかの操作感。
90年12月21日	FC	ファミスタ'91	守備データが新登場。これによって守備にも選手それぞれの個性が浮き彫りに。
91年３月21日	PC	ワールドスタジアム'91	タッグ対戦という、新システムを採用。１つのチームを２人で協力してプレイ。
91年４月５日	GG	ギアスタジアム	ファミスタがゲームギアにも。ピッチャーにも打率データがあるところが新鮮。
91年７月12日	MD	球界道中記	『妖怪道中記』のたろすけの野球ゲームだが、実はシミュレート性の高いソフト。
91年12月20日	FC	ファミスタ'92	人気度のパラメータが出現したことにより、オールスターゲームなどが新登場。
92年３月27日	SFC	スーパーファミスタ	スーパーファミコンの容量を生かした、ビジュアルの豊富さは当時話題となった。
92年７月30日	GB	ファミスタ２	ボールを打った後のランナーとボールの動きが速くなり、操作性がアップした。
92年12月22日	FC	ファミスタ'93	プロ12球団の使用許諾を得て、選手名はすべて実名に。それに伴い、背番号も。
93年10月29日	GB	ファミスタ３	バーコードボーイ対応ソフト。身近なバーコードを選手データに変換できる。
93年12月１日	FC	ファミスタ'94	おまけモードなどがついていないシンプルな内容。価格はなんと破格の3900円。
93年３月12日	SFC	スーパーファミスタ２	質問の回答とプレイヤーの個人データによって、オリジナル選手が作成できる。
94年３月４日	SFC	スーパーファミスタ３	現実の球界のＦＡ制度導入に伴い、ファミスタにもＦＡ宣言、トレードが登場。
95年３月３日	SFC	スーパーファミスタ４	ビジュアルが２Ｄから３Ｄへ。それによりバッティングに高低の要素が加わった。
96年２月29日	SFC	スーパーファミスタ５	イチローの振り子打法などのように、特徴のある選手のフォームを再現している。
96年７月26日	PS	ワールドスタジアムＥＸ	初のネジコン対応野球ゲーム。分身くんモードはそれだけでかなり楽しめる。

©(株)ナムコ

ファミスタ'93

カード・クイズと、おまけモードが充実

『ファミスタ』シリーズ・8作目。ついにプロ野球12球団から使用許諾を得て、チーム名、選手名などが実名の使用が可能に。また新要素として、野球カードと野球クイズの2つのおまけ要素が加わり、より楽しめるようになった。



⬆バッティング画面は元祖ファミスタと比べて、土のグランドがあること以外、ほとんど変わっていない。'93ではオプションで、オート走塁、オート守備が選択可能。

⬇'93で選択できる球場は3つ。どれも個性あふれる球場ばかりだ。





⬆ファミスタとしては異色のおまけモード。こういったおまけ要素がニンテンドウ64版にはたくさんある。

©(株)ナムコ

スーパーファミスタ

リアクションなどのビジュアルが豊富に

ハードウェアがファミコンからスーパーファミコンへ進歩したのに伴って、ファミスタも大幅にパワーアップを遂げる。今までの良いところを引き継ぎつつ、4倍の容量を活かして、ビジュアルやデータの面で格段の進歩を遂げた。



⬆ファミコンではハードの制約上、オールスターの時でもみんな同じユニフォームだったが、スーパーファミコンではそれぞれのチームのユニフォームでプレイできる。



⬆選手データは、打率や防御力はもちろん、内部データとして守備力や人気、肩力なども存在する。

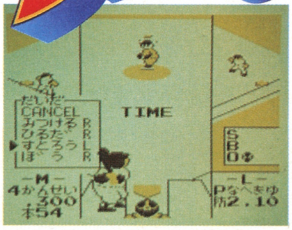

⬆1塁ベースと3塁ベースに注目。元祖ファミスタからずっと受け継がれてきたタテ分割から変更になった。

©NAMCO LTD.

GB版ファミスタ

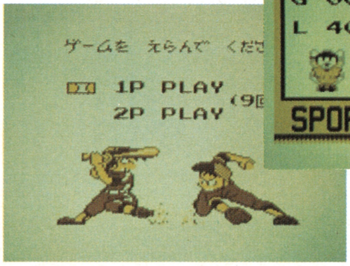
いつでもどこでも、ファミスタができる

『出かける時は忘れずに……ファミスタ持って、カギ持って！』というキャッチフレーズのもとゲームボーイに移植されたファミスタ。画面は小さいが、ファインプレイやエラーなど、しっかりファミスタの操作感を受け継いでいる。



⬆画面は小さくてもやっぱりファミスタ。ゲームボーイだからどこでもプレイ可能。

⬇ゲームボーイ同士をつなげれば、もちろん2人対戦プレイも可能。





⬆試合終了後のスポーツニュースもちゃんとある。イニング数は9回と5回から選択できるので、時間があまりない時でも大丈夫。

©(株)ナムコ

ワールドスタジアムEX

ファミスタを超えた!?業界初ネジコン対応

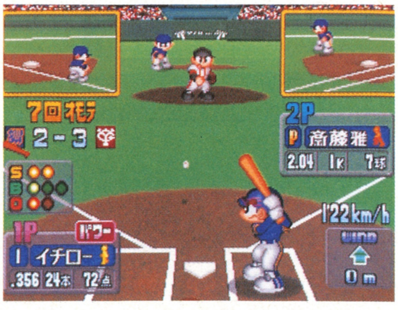
プレイステーションではファミスタは発売されていないが、兄弟分のワースタが、業界初のネジコン対応野球ゲームとして登場した。ネジコンならではのアナログ操作は、スポーツゲームの新しい路線の1つとして注目された。



⬆試合終了後の新聞は紙面が大きい。また最大12紙まで保存しておけるので、いつでも読み返すことができる。

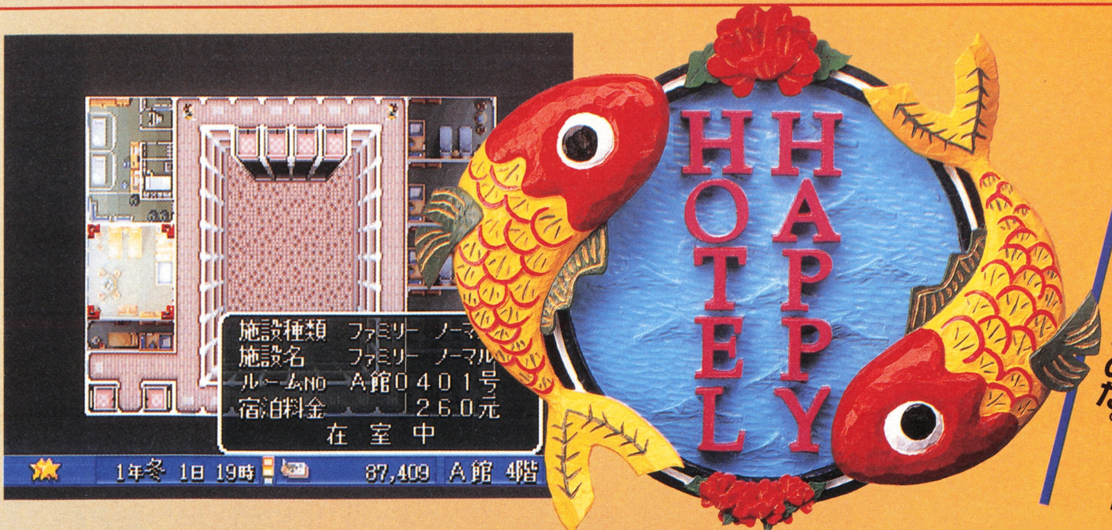
⬆分身くんモードではテストによってオリジナル選手を作成できる。





⬆アナログだからこそできる、5段階のスイングスピードや8段階の投球速度。守備時の送球も8段階に投げ分けられる。ネジコンをねじることで打ちわけもできる。

進化し続けるファミスタ。次はどんなファミスタ？



あなたのおじいさんが立てたホテルを建て直して欲しい、と手紙が届いた。ホテルを経営し、かつてのように誰からも愛されるものとするために、支配人として一生懸命頑張るのだ。

ハッピーホテル

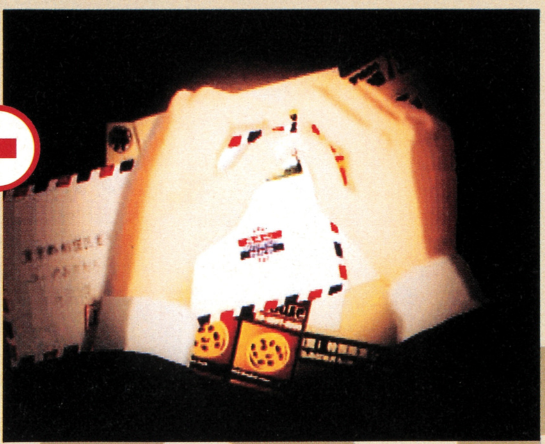
PS	プレイステーション	シミュレーション
	東北新社/東映ビデオ	11月27日発売　5800円
	CD-ROM	

ハッピー目指して物語は始まります。

物語は1通のエアメールから始まる。主人公の祖父が愛し、経営していた上海のホテルが、経営危機に陥り、主人公に助けを求めてきたのだ。ホテルの経営など分からないが、興味を引かれて上海に旅立った主人公。だがひと足遅く、そのホテルは取り壊されてしまっていた。そこで主人公は、誰にでも愛される『ハッピーホテル』を再建しようと決意することになる。


➡上海に到着すると、美しいホテルが建っているのが見えてきた。


➡だが主人公が見ている目の前で突然ホテルは崩れ去ってしまう。取り壊されてしまったのだ。


⬆主人公の手元に届いたエアメール。それには、手紙と航空券が入っていた。手紙の告げるところによると、上海に祖父が経営していたホテルがあり、現在経営危機に陥っているという。その手紙の主、現在の経営者は助けを求めているのだ。主人公は行ってみることにする。



⬅支配人室に届けられる地元新聞も、ハッピーホテル営業再開の記事を載せている。オーナーは日本人、ともある。地元を盛り上げていく存在として、大いに注目を集めているのだ。

人と語り合うのはハッピーへの第一歩なのです。



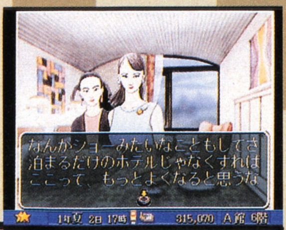
➡支配人室にいる秘書。助言をくれるパートナーだ。



➡上海の街にある衛生局の役人。なかなか厳しくチェックしてくるぞ。



➡ホテルのアナトリウムでつかまえた夫婦。こちらもなかなか手厳しいご意見。



➡明るい部屋に泊まっていた若い女性の2人連れ。見るとこは見てますぞ。

このゲームではさまざまな人物と会話をすることができる。用意されている会話パターンは全部で1万種類にも及ぶ。常に対話を重ね、その意見を聞きながら経営方針を決めていくのがこのゲームのコツでもあり、そしてまた楽しみでもある。対話なくして、ハッピーなし、なのだ。



⬅郵便局のお兄さんはすごくいい人だ!!



➡ビジネスマン風のお客。お客様の要望は常に重要だ。

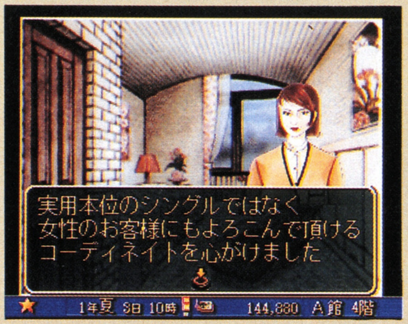
気持ちいいホテルを作るのがハッピーへの近道です。

施設の設置

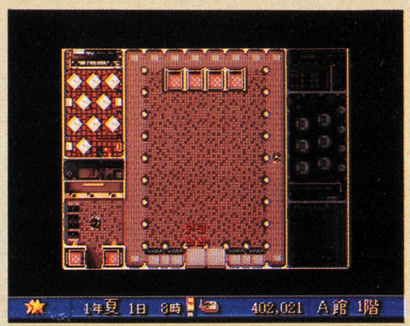
このゲームでは16種類もの客室を始め、さまざまな施設を作って快適なホテルを目指す。大きくなるにつれて設置できる施設の種類もどんどん増えていくので、それも楽しみの1つだ。

支配人室もホテルにとっては重要な場所となる。ここにあるコンピューターで人事配置や、バンケット(宴会)企画の承認などができる。時間の進み方を変えたり、セーブやロードなどもここですることになる。

また、イベントもハッピーなホテルには書かせない要素だ。後々影響するものもあるので必ず成功させよう。



⬇"シングル・ラブリー"という区分の客室。女性客が多く泊まりに来る、内装に凝った部屋だ。



⬆ホテルの1階画面。最初は左の棟だけだったのだが右の棟を建てまし。さらに新しい施設も設置可能に。

イベントいろいろ



⬅上海出身の女優、周海英の結婚式。これも企画を上手に立てなければキャンセルされてしまう。この他にも有閑マダムの団体が泊まりにやって来たりする。注意していないと、火災や食中毒が発生してしまうことも？

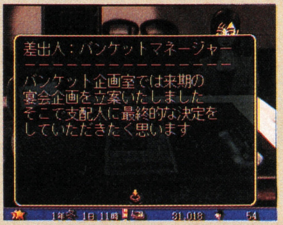


➡ランクアップによって、ホテルは大きく成長する。建て増しされるし、さまざまなボーナスが入る場合もある。設置できる施設も増える。上海の街もこれにともなって発展するので、街に出て様子を見てみるのもいい。

支配人室



⬆これが支配人室の様子。常に秘書が助言を用意していてくれる。また、プレイ中の疑問は、電話で前経営者の陳老人に尋ねることができる。引き出しの中にはアルバムや記録が入っているのだ。



⬅コンピューターにメールが届くこともある。



⬅やはりコンピューターの、人事決定の画面。

街を発展させると大勢の人たちがハッピーなのです。

『ハッピーホテル』の舞台となっているのはリアルな上海の街。ここには市役所や銀行などが存在し、リアルなバランスを保っている。とはいえ最初は小さな商店がパラパラあるくらいで、畑の広がる田舎街。だが、ハッピーホテルが大きくなるにつれ、街の様子もどんどん変わっていく。商店も増え、地下鉄も通るようになって便利になっていく街。ハッピーホテルが、この街にシアワセを運んでくるのだ。そして、街の人たちみんなをハッピーにしていく。これこそ『ハッピーホテル』が目指すところ、なのだ。

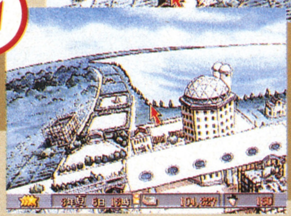
どんどん大きくなる！



⬆ランクアップすると画面右側に建築中の大きな建物が。建築現場をたずねることもできる。

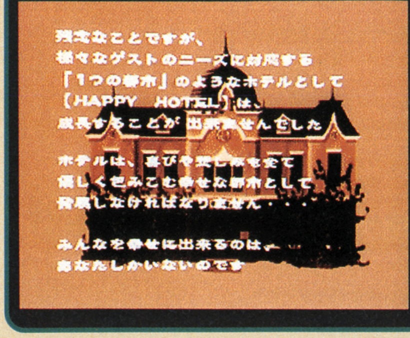


⬆最初は畑ばかりの土地。農家の人ものんびりしている。



➡ついに巨大なショッピングセンターが完成。こんな大きな建物が建つなんて、想像以上の発展ぶり。まだまだこれからもホテルと共に街は発展していく。

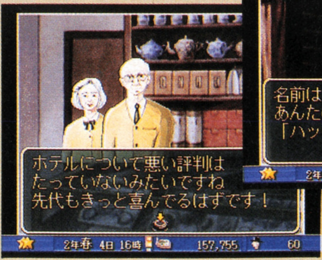
倒産したらアンハッピー！



いくら人生ハッピー！と強がってみても、どうにもならない時もある。赤字経営が1年間続くと、業績向上の見込み無しと見なされ、前ハッピーホテルと運命を同じくすることになる。つまり、取り壊されてしまうのだ。こうならないよう頑張れ！

⬅ゲームオーバーの際に表示される画面。あきらめず再トライだ。

街の人々もハッピー

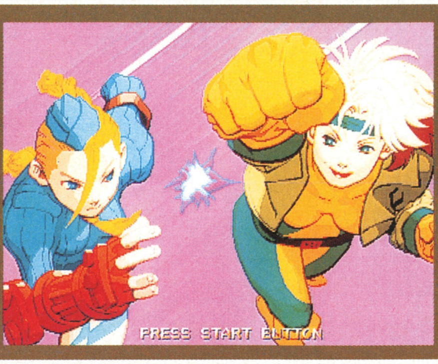


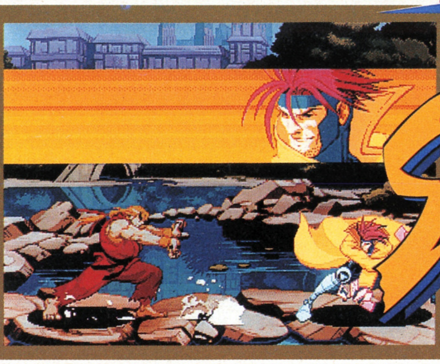
⬇祖父の頃からのお客さんも喜んでくれているようだ。これでじいさんも浮かばれる？



⬆おまんじゅうを1つ頂きました。おお、ハッピーまんじゅうという名前ですか。

格闘家とミュータントの壮絶バトル!!





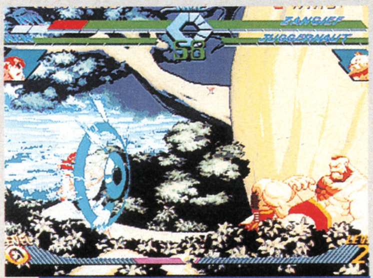
「相次ぐ格闘家とミュータントの行方不明事件。これは世界……」そんなストーリーなど関係なし！ あまり気にせず、夢の日米お祭り対抗バトルを、思うまま楽しめ!!

SS	セガサターン	格闘アクション
	カプコン 11月27日発売 7800円	
	CD-ROM 拡張ラムカートリッジ4MB専用	

自由な基本システムで、戦うインフレ状態
腕の休まるヒマもないほど、ガンガン攻め立てろ!!

おなじみ『ストII』の格闘家たちと『X-MEN』のミュータントたちが夢の共演！ さまざまな特殊能力を持っているミュータントに対抗するために(?)、格闘家も十分対抗できるシステムが多数用意。すばやく移動できるうえに連続技がより入りやすくなるダッシュ、通常のジャンプより3倍くらい高く飛び上がり、技を何回も出せるスーパージャンプ、などなど。これら壮絶バトルをになう、システムの数々を紹介しよう。

⬇相手を弾き返して間合いを離せるガードだ。



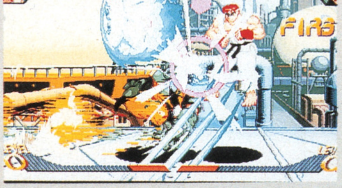
アドバンシングガード



ダッシュ

⬆ダッシュ中に攻撃すると、連続技を入れやすい。





⬆ガンガン攻めて、相手を畳み込め!!

⬅スーパージャンプ中に連続技を叩き込め。



⬇特定の技で相手を空中に浮いたら好機!!



スーパージャンプ＆エリアルレイヴ

キャミィ

シャドルー時代（『ストZERO』の時代）という設定。2段ジャンプができる。チョコマカした動きで攻めろ！



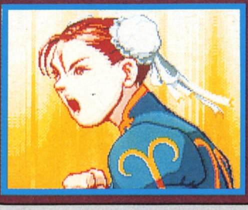
ナッシュ

このゲームで唯一、メインの必殺技がタメ方式のキャラクター。ほかのキャラクターとは、使い勝手が異なる。



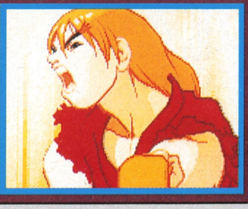
春麗

空中でダッシュすることができる。さらに、3段ジャンプも可能なのだ。この能力は春麗だけだぞ。



ケン

トレードマークの昇龍拳を空中で出せる。ハイパーコンボの神龍拳がヒットしたときのダメージは絶大！



リュウ

波動拳の形が変わり、大きくなった。しかも、空中でも発射できるのだ。また、空中竜巻旋風脚もある。



力を合わせて流れを有利にしろ!

2人1組で大暴れ！ヴァリアブルヒーローバトル

このゲームは、自由度の高さをほこるエリアルレイブなどのシステムのほかに、2人で1チームのヴァリアブルヒーローバトルがウリ。しかもチームの組み合わせはプレイヤーの自由自在なのだ。17人もキャラクターがいるうえに、たくさんの組み合わせがあるので、何回対戦しても飽きることなくプレイできる！

さらに、2人1組の特性を生かしたシステムも用意されているのだ。チームワークを駆使して戦うことも、勝負のカギとなる。これらのシステムも紹介。ちなみに、わかっていると思うけどコマンドはキャラクターが右向きのときで、左向きのときは左右の入力が逆になるよ。いまどきジョーシキだよね～。

交代で安心ヴァリアブルアタック

強パンチボタンと強キックボタンを同時に押すと、いつでもパートナーと交代できるヴァリアブルアタックを出せる。このとき、画面内にいたキャラクターは無敵になり、パートナーがジャンプ攻撃をしながら登場する。ほかにもヴァリアブルコンビネーションなども存在。まとめて説明しちゃうぞ。



⬆待機中には体力が回復する。復活したザンギエフと交代。

⬇ザンギエフの体力が激減で、ピンチ！ さあ、交代だ!!



ヴァリアブルカウンター

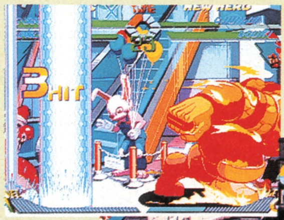
⬇ガード中、左、左下、下＋強パンチ＋強キック。



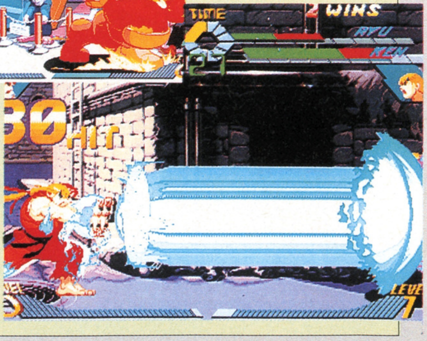
⬆ヴァリアブルカウンターが発動。ゲージを1本消費して、安全に交代できる。

一発逆転ヴァリアブルコンビネーション

技を出したりするとたまるハイパーコンボゲージというものが、画面下に存在する。これを1本消費することで、各キャラクター特有の超強力な「ハイパーコンボ」を出せるのだ。さらに下、右下、右＋強パンチ＋強キックと入力すると、2人のハイパーコンボを出せる。ただし、ゲージを2本消費。ハイパーコンボの性質によって有効だったり損だったりするので、よく考えてからチームを組みたい。



⬅2人のハイパーコンボが同時に発動！ 超絶な威力で逆転をねらうことも可能だぜ！



➡リュウとケンのチームだと、2人とも真空波動拳を撃つ。息もピッタリだ。ちなみに、通常ケンは真空波動拳を撃てない。

大失敗



➡ザンギエフとストーム組のヴァリアブルコンビネーション。遠い間合いで出したら、ザンギエフの攻撃がまったく当たらなかった。ゲージ1本丸損か？

サイクロプス



2段ジャンプが可能。多彩なビーム技を目から出す。そのほかにも必殺技が多く、忙しいキャラクターだ。

ウルヴァリン



技のつながりが異様にいい、このゲーム一の暴れん坊。画面端から三角飛びをすることも可能なのだ。

ストーム



2種類の竜巻状の飛び道具を駆使して戦う、風の戦士。空中でダッシュしたり、空を飛ぶことも可能だ。

ローグ



相手の能力（必殺技）を1種類だけ吸収して、自分のものにできる。ただし、そのラウンドのあいだだけ。

ガンビット



棒術使い。そのため、技のリーチが長い。必殺技のキネティックカードは、弾道の見えない飛び道具だ。

セイバートゥース



ウルヴァリンと似ているようで、違うヤツ。相手を押え込む攻撃が得意。必殺技時に秘書が登場するのも特徴。

ジャガーノート



ちょっとくらいのダメージは無視して相手を攻撃できる、スーパーアーマー能力を持っている。攻撃力大。

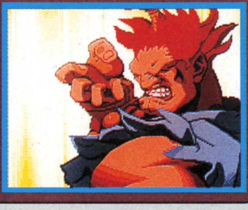
マグニートー



磁石の力で投げたり、飛び道具を撃ったり……。磁界王の異名を持つ。飛行と空中ダッシュもできる。

豪鬼

空中必殺技が充実。ハイパーコンボも3つある。しかも瞬獄殺は、ゲージを1本しか消費しないのだ。



ベガ

なんと、必殺技がすべてコマンドになった！ サイコクラッシャーアタックは空中でも出せる。空も飛べるぞ。



ザンギエフ

言わずと知れた投げ命のキャラクター。ハイパーコンボのファイナルアトミックバスターは相手にとって恐怖の技。



ダルシム

伸びる手足は健在。また、攻撃されたときに消えてしまうという、独特のくらいポーズを持っている。





脱出か 破滅か

—エムジェイ。

MJ THE MYSTERY HOSPITAL

PS	プレイステーション　アドベンチャー
	バンダイ　11月27日発売　6800円
	CD-ROM2枚組

タイトルは『エムジェイ』。この不可解な言葉の解答は、プレイした人だけが得られる。

逃げられそうで逃げられない死の恐怖

このタイトル。見た瞬間にまず、一体どういう意味なのか考えさせられる。実は、これは単なる謎の言葉なんかではなく、ストーリーの謎を解く重要なキーワードなのだが、それは発売後にプレイして確かめてもらうとして。『エムジェイ』は、恐るべき威力を持ったウィルスが蔓延する病院に閉じこめられた5人が、死力を尽くして脱出しようとするホラーアドベンチャーゲーム。モーションキャプチャーによるキャラクターの動きや表情は、本物の人間のように生き生きとしていて、かなり驚かされる。そして、そのリアルさゆえに臨場感もハンパじゃなく、登場人物が体験する死の恐怖を、プレイヤー自身も身を持って体験することになるのだ。

SYSTEM

五感（×ボタンを使用）

史上初の新システム。仲間の言葉やプレイヤーの直感に従って使うと、謎を解くカギとなる重要なイベントが発生する。



⬆仲間に何か聞こえると言われて、五感ボタンを押してみると……。


⬆主人公の五感が、エレベーターの動く音をキャッチ。そして……。


⬆ストーリーが展開。重要なイベント時にはムービーが流れる。

調べる
（方向ボタンの上＋○ボタン）

気になる所を調べたい場合に使用。アイテムを入手する時も、たいていこのアクションを使う。ただし、調べられる場所は限定される。

➡例えば、向きを変えた時、とある一角に新聞のようなものを見つけたとする。ここで、方向ボタンの上でズームアップ。




⬅思ったとおり、新聞を発見。そして、今度はここで○ボタンを押す。これで、新聞を入手できる。

➡入手した新聞は、スタートボタンを押してアイテム欄を開き、選択して○ボタンを押すと、内容を読むことができる。



生命活動停止……GAME OVER

プレイ中に誤った行動や選択をすると、その場で最悪のエンディングを見ることになる。いわゆるゲームオーバーというやつだ。

➡ウィルスが充満する場所を歩いて、ウィルスに感染すると、こんなエンディングが……。




⬅この画面は、調べてはいけない場所を調べた時のもの。こんな終わり方もある。

オートセーブ

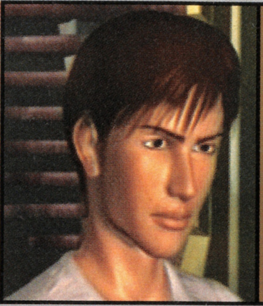
セーブは、要所要所で自動的に行われる。ゲームオーバーになった場合、最後にオートセーブされた所から始まる。



➡この画面が出てきたら、セーブ完了。自分でセーブできないのが少々残念。

生存者、以下5名。脱出。

病院に閉じこめられた5人の行動を、少しだけ追っていく。選択や行動の仕方で、次の行動や運命が変わる場合もあることを覚えていてもらいたい。



ハジメ
Hajime／Age 18



主人公でプレイヤーの分身。バイクとロックを愛する熱血漢。正義感が強く、どんな状況でも仲間の危機に駆けつける。

アヤ
Aya／Age 21





S．T．病院の看護婦。入院中のリョウを看護する。休日にはレースクイーンもするという、すごい人。芯が強く、みんなを勇気づける。



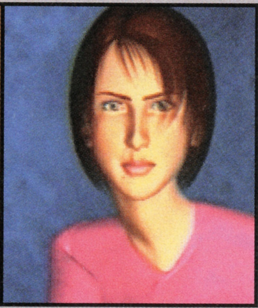
リョウ
Ryo／Age 18



ハジメの親友。見た目に違わずかなりワイルド。物事をコイントスで決めるのがクセ。実は、彼が謎を解くカギの一端を担っている。

ミサト
Misato／Age 15





病院内でハジメたちが遭遇する少女。名前以外は一切が謎だが、アヤの話だと、病院に通院する患者の1人ということらしい。



トモヲ
Tomowo／Age 18



ハジメとリョウの親友。典型的な今時の高校生。明るく、ムードメーカー的な存在だが、5人の中で真っ先にウィルス感染してしまう。

緊急事態発生

すべては、親友の交通事故から始まった。親友の見舞いに向かった主人公ともう1人の友人は、思わぬ事態に巻き込まれる。



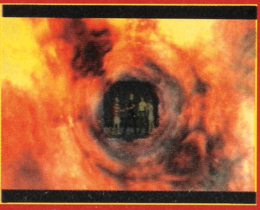
➡主人公（プレイヤー）のハジメと、その親友のトモヲ、リョウの3人。彼らは、普通の高校生のはずだった。



➡ある日、リョウが交通事故でケガをしてしまう。ハジメたちは、リョウが入院する病院へ向かう。



➡リョウが入院するS．T．病院。ここが、実は恐怖の館であるとは夢にも思わないハジメたち。



➡院内で突如起こった爆発。そして、各所で起こるバックドラフトの中、ハジメたちは取り残されてしまう。

分岐 1

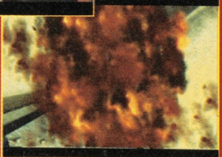
2階R病棟



➡院内に閉じこめられたハジメたちと看護婦のアヤは、二手に分かれて探索することに。



⬅アヤと2人で2階を調べるハジメ。そこで5人目の仲間、ミサトに出会う。



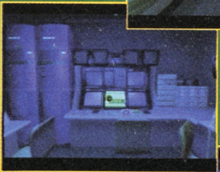
➡1階の合流場所へ戻ろうとした時、爆発が発生。しかし、3人は無事、そこから逃げ出す。

分岐 2

L病棟内警備室



➡二手に別れて病院を探索するハジメたち。ハジメは、アヤと2人で警備室へ向かう。



⬅警備室では、重要アイテムを発見できる。そして、モニターを見ると……。



➡2階でミサトに遭遇し、一緒に行動するリョウたちを発見。彼らの無事を確認する。

ウイルス感染

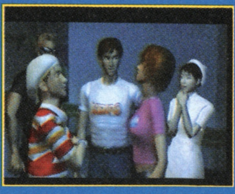
探索を終えたハジメたちは、1階のエレベーター前で合流。そして、今度は5人で警備室へ。そこで、トモヲに怖ろしい変化が起こる。



⬆アイテムを入手した直後、トモヲが突然苦しみだし、外へと飛び出していってしまう。



⬆再び警備室へ入ったハジメたちは、そこでウィルスの濃度を感知できるアイテムを入手。



⬆分岐1、2とも、ある条件をクリアすると、この合流シーンへ突入する。

さらなる恐怖を知りたくば、待て、続報。



ガイチ軍との戦争再び、生き残れるか!!

PCエンジンで好評だった戦略シミュレーション『ネクタリス』のプレイステーション版最新情報!!

PS	プレイステーション	シミュレーション
	ハドソン　価格未定	'98年1月発売予定
	CD-ROM　コンビニ販売あり	

硬派シミュレーションネクタリス登場



名作『ネクタリス』復活 初代もしっかり収録!!

うーん、渋い!! 『ネクタリス』プレイステーション版ですか。良質のシミュレーションゲームが少ない今、これはかなりの注目作。え? 『ネクタリス』を知らない? 安心してください、ちゃんと次のページで紹介してあります。とりあえず知ってる人は右、知らない人は左ページのPCエンジン版から読んでいこう!!

このプレイステーション版でまず見て欲しいのは、一目で『ネクタリス』だと分かるマップ画面。さすがにマシンの性能が上がっているだけあって美しくなってはいるけど、イメージは昔のまま。ファンにはたまらないものがありますな。ちなみに今回は新マップ16面に加え、レジェンドマップとして元祖『ネクタリス』の16面も収録。あのパスワード逆いれの裏面も、もちろんあります。で、変ったのは戦闘シーン。ポリゴンを使った臨場感あふれる、迫力あるものにパワーアップを遂げたぞ。まあ、画面写真をじっくり見てくれ。

超リアルに進化を遂げたユニットたちを見よ!!



➡装甲強化型戦車アルマジロ。105mm砲を装備している。



⬅こちらは初代版アルマジロ。とにかく耐久力があり、支援効果を使わなければ戦いはかなりきついものだった。

⬇ちなみにこちらはPCエンジン版のグリズリー。120mmクラスの無反動砲を装備している。プレイステーション版と比べると、かなりカワイイ感じがしてしまう。これも味があるといえばある。





⬆重戦車タイプのユニット、グリズリー。T－79というコードネームも変っていない。前作の戦車タイプユニットの中ではナンバー2の攻撃力を誇った。今回も作戦の中心となるのか?

ハードの威力でここまで進化!!

こうして比べてみると、時代を感じますね。初代『ネクタリス』発売当時は、これでもかなりリアルだと思ったもんです。今のところアルマジロ、グリズリーといった、おなじみのユニットたちも登場するみたいで一安心。もちろん新ユニットも登場するんだろうけど、今回入手したのはこれだけ。これから情報が入り次第公開していくのでお見逃しなく。

PCエンジン版ネクタリス

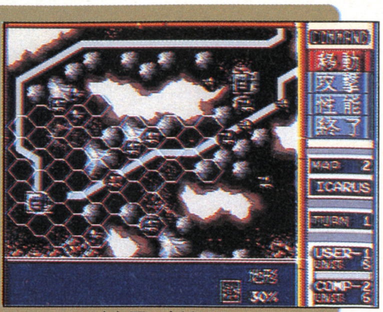
とにかく新しかった初代ネクタリス

● ハドソン ●
PCエンジン
Huカード
シミュレーション
'89年2月9日発売
5800円
発売本数約20万本

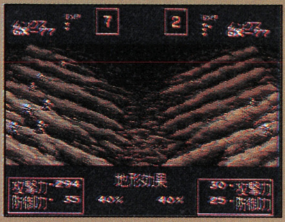
初代『ネクタリス』が発売された当時、難しいゲームの代表というイメージのあったシミュレーションゲーム。そこに、誰でも気軽にできて、しかも戦略の楽しさも味わえるものとして登場したのが『ネクタリス』だったのだ。それまでシミュレーションゲームの常識とされていた、生産、金の概念を廃止。コマンド入力なども極力簡略化されていた。それでいてステージが進むごとに、違和感なく上がる難易度。さらに敵のユニットを囲むことで攻撃力、防御力が上がる包囲効果、支援効果などの斬新なシステム。これらが合わさって広い層に圧倒的な支持を受けたゲームだった。



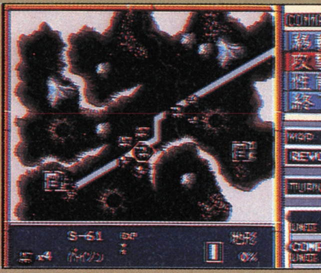
⬆全16ステージ。後半はかなり手強いものになっている。パスワードを逆に入れると裏面をプレイできた。



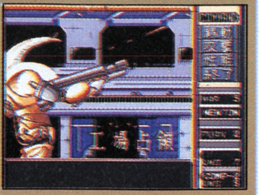
⬆包囲、支援効果に、地形による防御力を理解すれば、かなりの戦力アップに繋がった。



⬆包囲、支援効果で攻撃力などに差が。



⬆こんな風に囲んでしまえばこっちのもの。



⬆ユニットは工場を占領して増やすしか方法はない。

プレイステーションでパワーアップ!!

戦闘もパワーアップ 臨場感抜群だ!!

さすがプレイステーションになっただけあって、戦闘シーンも大幅に進化を遂げました。前作でもユニットが動き回っていたけど、これと比べちゃ、かわいそうってもん。しかしこれはかなり熱が入りそうな出来だね。ちなみに今回は、戦闘シーンを3D戦闘、簡易戦闘、戦闘OFFと3種類から選べるようになっているので、面倒な人はスキップできるらしい。って、飛ばさないでしょ、これは。これ見ないようじゃ、ネクタリスファンとは言えませんな。

⬇ガイチ軍重戦車モンスター。120㎜砲を装備する、支援戦車だ。なんか移動しているだけでもかなりの風格があります。コイツは手強そう!!





⬆ボカーン!! さすが攻撃ヒットの演出も派手。これはバイソンの105㎜砲発射のものか？撃った弾の弾道をカメラが追ったりするのかも。今から楽しみだ。



⬆こちらも右上の写真と異なじくバイソンの砲撃。この2枚を見ると、戦闘中はかなり視点が動きそうな感じ。ポリゴンの力は偉大だねえ。

⬇155㎜砲装備の自走砲、ナスホルンが火を噴く!! 近距離での戦闘は不可能。遠距離からの支援を得意とするユニットだ。今回もその命中率に期待しよう。





⬆マップでの移動は6角形のヘックス上で行われる。前作ではファルコやハンターといった戦闘機タイプのユニットが凄まじい移動範囲を誇ったけど今回は？



迫力の体感バトル！振動パック対応!!



WILD Choppers

十字ボタンと3Dスティックを併用する"レフトポジション"を採用した3Dシューティングがついに発売だー!!

このゲームの操作方法はとっても独特。十字ボタンで前後左右へ移動しつつ、3Dスティックで機首の上下の角度を変えたり、左右へ旋回したりするのだ。そしてZボタンでバルカンを連射しまくって、トドメにLボタンで特殊武器を撃ってドッカンドッカンって具合ですわ。最初は全然思い通りに動かせないけど、慣れてくると動かしてるだけで気持ちよくなってくるんだこれが。振動パックを使えばさらに快感度倍増だしー。みなさんもこの新鮮な感覚をぜひとも体験してみてちょーだい。

N64	ニンテンドウ64	シューティング
	セタ　11月28日発売	6980円
	ROMカートリッジ　振動パック対応	



⬆出撃前に武器を購入しなきゃダメです。次のミッションに登場する敵に合わせて武器を買わないと死ぬ。

⬇戦闘開始前におっさんがミッションの説明をしてくれるので、よく読んでクリア条件を把握しておこう。



プレイヤーが選択できる機体は全部で8種類!!

機体によって攻撃力、耐久力、武器の搭載量とかが違うから、自分にあった機体を見つけ出すことが重要ってカンジ？　慣れないうちは、バルカン弾が最初からツインになっているファイアキャットがオススメ。逆にハード＝ブル、ガ・ガは上級者向けの機体。ある程度慣れてから使ってみよう。



⬆この画面でＬボタンを押すと、現在選択されている機体のステータスとかを確認できるからぜひ押そう。

ハデにぶっ壊せ!!





⬅なんか兵士とかを撃つと、アワアワってカンジで死ぬからカワイイ。

⬇いろいろ壊してるとアイテムとかが出てくるから取ってウハウハしよう。



⬅民家とかもぶっ壊しまくれるので気持ちいい。でも味方の捕虜を撃っちゃうとヤバイよ。

MISSION2 捕虜救出

早く乗ってぇ〜ん!!



⬆ヘリポートのゲートを壊せば救助ヘリが着陸するぞ。





⬆捕虜が乗っているトラックをぶっ壊して捕虜を助け出すことがこのミッションの目的なのだ。

MISSION1 レーダー破壊



レーダーを全部壊せ!!

⬅このミッションの目的は、すべてのレーダーを破壊すること。移動するレーダーもあるのだ。



➡このミッションで敵をロックオンして破壊する練習をしておかないとこの先苦労するぞ。



⬅こいつがウワサのレーダー。山頂とか谷間とかいろいろな場所にあるので、見落とさないように気をつけよう。

MISSION3 大統領機護衛

作戦失敗……







⬆➡敵精鋭部隊から大統領機を守るのだ。大統領機が墜落しちゃうとゲームオーバーだヨ。

ミッション6までのハイライトシーンをドドドーンと大公開!!

MISSION6 敵輸送部隊殲滅

ジャマな敵を蹴散らせ!!

➡大型輸送機と大型爆撃機をすべて撃墜するのがこのミッションの目的だけど、ザコとかも倒しておこう。





敵輸送機発見っ!! ってゆうかデカイ!!

⬅このデカイやつが敵輸送機なのだ。装甲が堅いので、ホーミングクラスターによる攻撃がオススメ。



⬆そしてこれが大型爆撃機。デカイから攻撃を当てやすい。

MISSION4 決戦アグラウラ



⬆このミッションの目的は、アグラウラ火山地帯に駐留している敵軍を撃滅すること。レーダーをよく見て固定砲台から破壊していこう。

敵軍を撃滅してみよう

⬇ラ○ボーみたいな強化型アンドロイド兵士は、近づくと自機にしがみついてくる。なかなか笑えるヤツだ。





⬆しかし、敵を威嚇するためとはいえ、戦車に怖い顔が描かれてんのを見ると、逆に笑っちゃうよなあ。

MISSION5 地下施設破壊

狭いけどがんばれ

⬇橋の向こうになんだかお強そうな敵が待ちかまえております。逃げようにも狭い一本道なのでそれもできませんな。戦って勝つんだ!!





⬆頑丈な岩が行く手を遮っているではあーりませんか。でもバルカンとかで破壊できるから大安心。

⬇なんか地下水とかが溜まってるとこに敵施設があった!! ぶっ壊して破壊して撃破してやっつけてみよう。



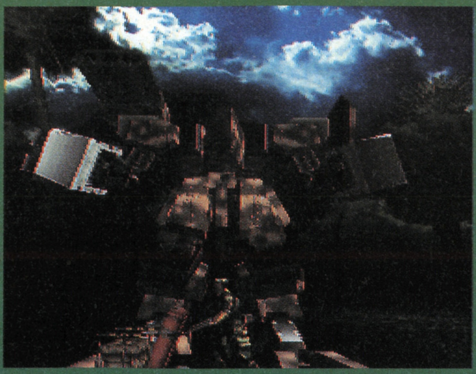
彼らの存在なくして『2』は語れない！

短期集中連載

鋼鉄読本（こうてつどくほん）

VOL.6 名なしの兵隊さん大集合

ゲーム中、各ミッションでメインキャラクター並みにしゃべったり行動する一般兵士たち。彼らは『2』の世界観、つまり「戦場」という空間を演出するうえで欠かせない存在なのだ。そこで今回は、そんな彼らに徹底注目してみようと思う。



➡オープニングデモの最初に、ヴァンツァーを横切る補給兵。このさりげない演出が効果を発揮！

心優しい歩兵さん

ミッション7でリーザの質問に答える戦車兵風の兵士。彼は急に質問されても嫌な顔ひとつせずに答える。男だらけの戦場に投げ出され、女性に接する機会が少なくなった彼にとって、リーザとの質疑応答は心安らぐ男女の会話なのかも。彼のような紳士的な兵士を登場させることによって、ゲーム中における兵士たちの性格わけも行っているようだ。

笑顔がステキなナイスガイ



⬅リーザが兵士に突撃インタビューを敢行！



➡問いに対して優しく答える姿は兵士の鏡？

頼もしい歩兵さん

ヴァンツァーが主力兵器となっても、前線での作戦行動を円滑に行うにはミッション7に登場するような特殊部隊の投入が不可欠だ。そんな部隊が登場したことにより、戦場描写がよりリアルになったと言える。また、ヴァンツァーがいくら装甲の厚い優れた人型兵器と言っても所詮は機械。いつブッ壊れるか分かったもんじゃない。それを考えてか、ちゃ～んと歩兵を登場させるんだから、このゲームの開発者のこだわりには脱帽！

⬇あえて未来的なコスチュームデザインにしないところが現実的でいいのかも。

オレがシールズだ



困ったときの精鋭部隊



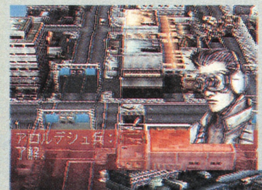
オレもヴァンツァーに乗りたいぜ

⬆何だかいかにも「歩兵」している彼。ミッション1だけに止まらず、いたるところで登場する。同一人物かは不明。

ヴァンツァーのパイロットさん

さすがにヴァンツァーだけはSFの域なので、搭乗する兵士も未来的なコスチュームに身を包んでいる。彼らがこの世界での主力兵器であるヴァンツァーを操る以上、彼らの操縦技術とヴァンツァーの性能がミリタリーバランスに影響を与えることは確か。ヴァンツァーに乗るための免許はあるのかな？

⬇ミッション3の革命軍側ヴァンツァーパイロット。



⬇こちらはOCU陸防軍のパイロット。革命軍と似てるね。



ゴーグルがイカスぜ！

航空機のパイロットさん

地上での作戦展開の主力は戦車からヴァンツァーに世代交代している『2』の世界。しかし、航空戦力の中心はこの世界でも航空機だ。そのおかげで、パイロットたちは職を失うことなく重宝されている。現行兵器が発展したヘリや戦闘機が登場するのに合わせて、特殊部隊と同様に現在と変わらないスタイルで登場する彼らが何ともリアルでイカす。モデルは現在のアメリカ軍ってとこかな？



⬅ミッション3であまりうれしくない爆撃をする彼ら。

大空を舞う「騎兵隊」



⬅ミッション7に登場するヘリのパイロット。

ヴァンツァーなんて楽勝！

ちょっとお疲れ歩兵さん

いつもシャキッとしているばかりが兵士ではない。中には戦闘で負傷している者もいれば、ミッション6の捕虜みたいな兵士もいる。

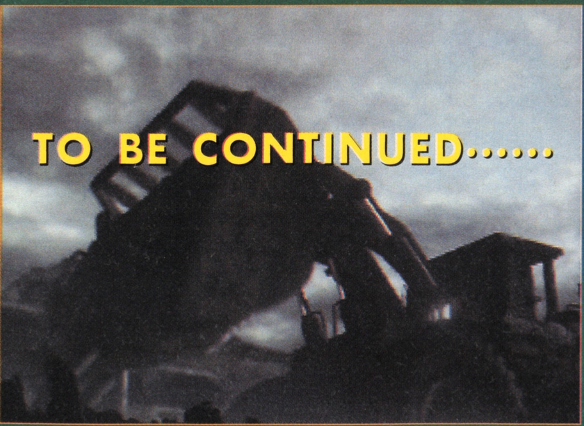
⬇捕虜に話しかけるサユリは、彼らにとってはまさにナイチンゲール!?





国に帰りてぇ

⬆そうは言っても顔が疲れてるよ。



次回予告 22世紀の兵器産業白書①



バスの浜公園にある井戸。元気に遊ぶ子供たちでいつも賑わっている。砂浜ダッシュ帰りに寄る人も多い。

「ちょっと、妙なんだよ」
「え？　何かどうかしたのかい？」
「いやね、同じ顔の人を何度も見かけるような気がするんだよ」
「双子か何かじゃないの？」
「いや、それがどうも1人や2人じゃないみたいなんだよ。ちょっと意地悪そうな若い男でさ」
「ああ、そう言えば、よく見かける顔のような気がするなぁ」

WORLD NEVERLAND オルルド王国の井戸端 Vol.2

やって来た地獄の6人

~~アク~~ワルセラ君の日記

今週のワルセラ君 6人

オレだよ、オレ。ワルセラだよ（ヘッヘッヘッ）。オレ様は天下の鼻つまみ者。一騒ぎ起こしてやるから待ってろよ。

さて、それにはまず仲間が必要だな。この国に来たばっかりで、仲間なんかいない、と思うだろ？　ところがどっこい、それももう考えてあるのさ。うまい手をな。

クローンって知ってるかい？　顔も考え方も全く同じの人間を作り出すことさ。そう、オレ様のクローンを大量に作り出して、オルルド王国を制圧する、これぞオレ様が考え出した「ワルセラ化計画」だ!!　すごいだろ？

やり方もいたって簡単。同じデータから移住を繰り返すだけ。ただし王国には人数制限があるので、セーブデータの名前に「満」がついていたら移住できない。そしたら、気長に定員が空くのを待つのさ。

始めてみると欠点もある。オレ様はピートオルグ出身だから、どうがんばってもピートオルグだけしか制圧できないのだ。まあ、オルグを1つ完全制圧できれば十分だがな。





ピートオルグの最下位を独占。ランク外のならず者、ワルセラブラザーズとはオレたちのことだ!!　覚えときな!!



初対面の挨拶。これはこれはご丁寧に。って自分に気ぃ使うなよ。



顔もそっくり。性格の悪いところまで同じだぜ。ニヤリ。



あっ貴様!!　オレ様にもいないのになんでお前にいるんだよ!!



試合でも能力はまったく互角。創り主に逆らうとは愚かな奴め。

アクセラ君の日記

あれ？　いきなり狭くなってるぞ？　それはともかく先週の僕の連敗は結局5でストップ。特訓の甲斐あって3連勝中だぜ。トップ目指すから、まあ見ててちょうだいよ。

それから、オルグ前の掲示を見てびっくりしたのが、王国内の人気第2位、長者番付で断トツ1位になってたこと。僕ってそんなすごい奴だったんだ。いやあ、照れちゃうね。

最後にビッグニュース。ついに子供ができました!!　妻のパフェと2人で「男の子がいいね」って話してるのさ。予定日は22日くらいだったかな？　名前考えなくちゃ！　ヤッホー!!



珍しくパフェから話しかけてきたと思ったら、子供だって。やったぁ！



王国ランキングを見てびっくり。僕って金も力もあるヤサ男だったのね。



3連勝の証拠写真だよ。同世代の奴にはまず負けないぜ!!　特訓の成果だ。

移民と情報 大募集

編集部のオルルド王国では移民を募集中。セーブデータ入りメモリーカードをクッション封筒に入れ、返信料金分の切手を同封して送ってください。アクセラ君が面倒を見てくれる予定。誌上でも出番があるかも。ただし返信用切手のないものは返却しませんのでご注意を。大切なデータはコピーを取って。

また「井戸のまわりで…」で紹介するうわさ話も募集しています。読者投稿みたいなつもりで、気軽に送ってください。

応募先は欄外にあります。

オルルド王国 おすすめスポット

王国内に競技場は全部で4つありますが、王立競技場はその中でも最大のものです。王宮のそば、シズニの丘に面して建てられています。



人間が巨大なる竜に挑む瞬間。挑戦するだけでも王国史に名を残す偉業として尊敬を集める。

ここではセシリア女王杯や4年に1度のドラゴンドロップ杯が開催され、大きな娯楽の1つとなっています。また、入り口わきの販売所では勝者をあてる投票券も売られており、別の意味での大きな娯楽です。

（オルルド王国観光局パンフレットより）

井戸のまわりで…

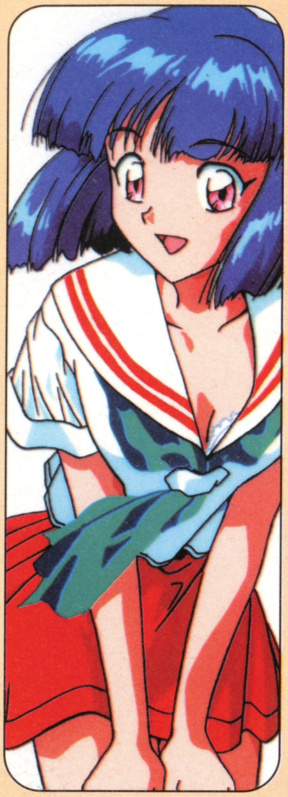
「最近王国で『しつらくえん』っていうのが流行ってるって、聞いたんだけど」
「なに？　その『しつらくえん』って？」
「もともとの意味はよく知らないんだけど、要するに不倫のことらしいよ」
「へえ、流行ってるんだ。確かに、結婚した人が別の人とデートしてるの、見かけるよね。でも、離婚した人の噂って聞いたことある？」
「そういえば、不倫が多い割に、離婚は不思議と聞いたことないねぇ」
「そっちは流行らないのかな」
「スリルが欲しいだけなのかもね」

応募先 〒153 東京都目黒区青葉台3-1-12
株式会社アクセラ tvGamer 編集部「オルルド王国の井戸端」係

ぷりてぃ倶楽部

第6回

湾岸トライアルLOVE
実はドライブゲームなのにギャルゲーでもあるソフト



うっしゃあ〜！　気分はもう冬だぜ。というのも、もうすぐスノボができるからなんだね。スノボ→かっこイイ→女の子にモテる→ハッピー……と、まあこんな展開が期待できるからだ。女の子にモテたいと思っているキミ、スノボができれば確実にモテるよーになる！　ウソじゃないぜ。だから今年こそスノボに挑戦しといたほうがいい。で、なぜこんな話をしたかというと、サターン版『スティープ・スロープ・スライダーズ』っちゅう、スノボゲームを出しているパックインソフトが『湾岸トライアルLOVE』っちゅう、ギャルゲーを出すからだ。いや、正確にいえばドライブシミュレーションなんだがね。こっちはプレイステーション版だ。しかも、登場する女の子はみ〜んな超カワユイ！　コギャルっぽい娘もいればセクシーな娘もいて、もうたまりません！　つまり、本格的ドライブゲーム＋恋愛シミュレーションという、今までになかったタイプのソフトっちゅうことです、ハイ。もっと詳しいことがわかったら、この「プリ○ラ」のページでバーンと紹介するので、それまでは股間を熱くして待っているよーにせよ！



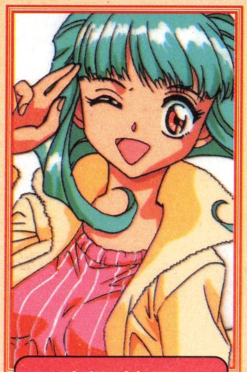
➡なぜだか知らんが縛られてる娘。こんなシーンも出てくるらしい。ちょっとドキドキ。



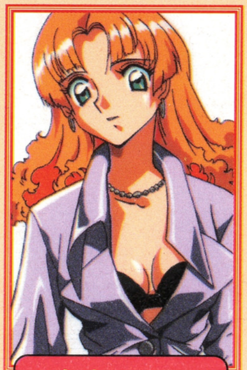
藤田京子



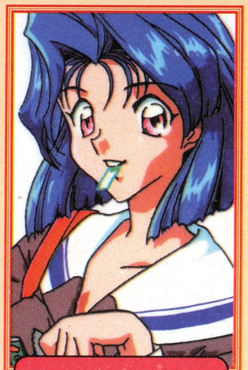
倉石絵里



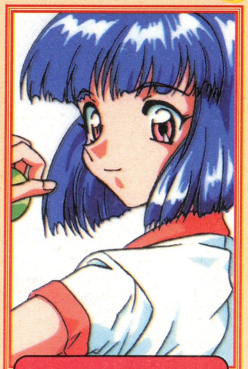
折原祐子



冬木しおり



秋川ゆかり



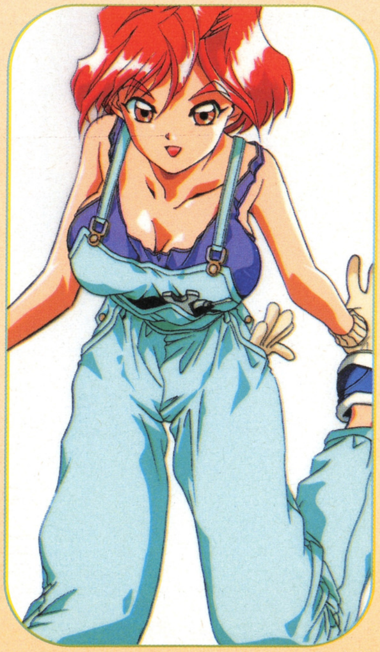
秋川みどり

あの"湾岸"シリーズの最新作がついに登場 今度は1つで2度オイシイ、超うれしい内容

このソフトには2つのシナリオが用意されている。中学編と高校編だ。これはストーリーモードのお話。中学編ではカート、高校編ではレースドライバーとしてプレイする。もちろん、どのシナリオでも女の子がいっぱい出てくるじょ〜！

■プレイステーション■パックインソフト■青春シミュレーションドライブゲーム■発売日未定■価格未定





俺っちの目

みんな元気かね？　この『湾岸トライアルLOVE』っちゅうソフト。実は、今回の美少女ゲーム特集でもやってくれって担当者に言ったんだがね。あまりにも突然だったもんだから、ダメと断られてしまった。仕方ないからこっちのページになった、ちゅうことなんですな。いやしかし、このソフトの女の子はカワユイですな。俺っちの超お薦めです。女の子だけじゃなく、ゲームシステムも良いです。こんなソフトを、もっとメーカーさん出して欲しいなあ、と思う俺っちだが。今回は、なぜか気分が良いので水着ギャルを使ってみた。しかも巨乳。やっぱし水着ギャルは胸がデカくないとイカンね。では次回まで……　(ヤエっち)

It's NEW

注目度No.1の人気アクション野郎「クラッシュ」が新システムを満載して再び登場!!

クラッシュ・バンディクー2 コルテックスのぎゃくしゅう!

PS	プレイステーション	アクション
	ソニー・コンピュータエンタテインメント　12月発売予定　価格未定	
	CD-ROM	



いつでもワープルームへ行ける



⬅セーブ画面はこのように機能が充実している。



4ファイルまでセーブ可能

⬅プレイ中でもスタートボタンを押すとワープルームに行ける。



⬆ワープルームの「セーブスクリーン」画面。1ブロックで4ファイルセーブ可。

ワープルームを使えば行きたいステージまでひとっ飛びだ!

あっと驚くような演出と、斬新なアクションが楽しめた前作。今回はさらに磨きをかけて、非常にバラエティーに富んだ作品に仕上がっている。なお、前作では決められた順番でステージを進む構成だったが、今回は「ワープルーム」の登場により、好きな順番でのプレイが可能になった。



➡これが「ワープルーム」だ。トンネルのような入口に入ると吸い込まれる!





⬅ワープ直後はこのような部屋に到着する。ふぇえ、目が回る〜。

到着!!

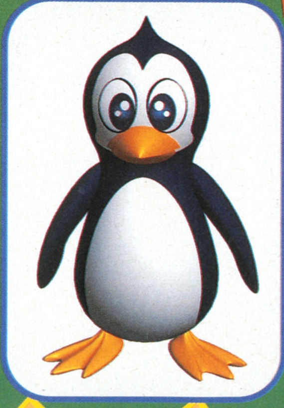


➡部屋を出ると、そこには選んだステージが!

そしてコレが冒険の舞台



前作のヒロイン「タウナ」にフラレたクラッシュ君が、モテモテになるために悪戦苦闘する世界。前作以上に奇想天外なステージが多く、分岐もかなり増えているぞ。



ザコエネミー①
グリン

⬅ペンギンだけに雪のあるステージに登場!?

5つのパワーストーンを集めて次のワープルームへレッツ・ゴー!

各ステージには1つずつ「パワーストーン」という石が存在する。これを5つ集めることでワープルーム内のエレベーターが起動して、ボスが待ち構える部屋へ移動できるのだ。このボス戦に勝利すれば、新たなワープルームへ行けるようになる。

アクアクがしゃべる!

前作と同様「アクアクの箱」を壊すと、ヒントを教えてくれるアクアクが登場する。しかも、今回はちゃんと音声で教えてくれる!

⬇箱を壊すと勢いよくアクアクが登場。どんなヒントが飛び出すか!?



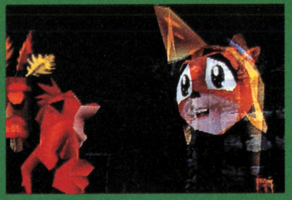
⬇音声で重要なヒントを教えてくれるアクアク。

音声付き

ホログラムガイド



➡コルテックスがホログラムで出現して、「パワーストーン」について話す。



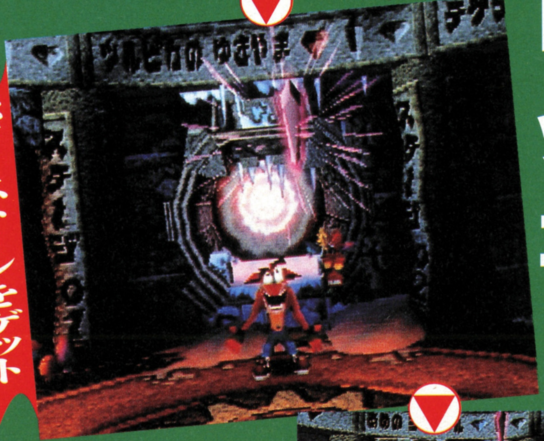
⬆コルテックスの通信を傍受したココもホログラムで登場する。

光り輝くパワーストーンを発見!!



➡ステージの中で見事「パワーストーン」を発見!

パワーストーンをゲット



⬅全身から鋭いハリを出してクラッシュ君の攻撃を無効にする強敵!



⬅そのあと、入手したステージの入口に石がはめ込まれる。



➡ヤセ細った体とは裏腹に、デカいハンマーでぶん殴る。地中にいても攻撃してくるぞ。

ザコエネミー②
ニック



ザコエネミー③
ドカドカ作業員

エレベーターでボスがいる部屋へ向かう

ボスキャラと対決!!



⬇「パワーストーン」をそろえて得意顔でエレベーターに乗るクラッシュ君。

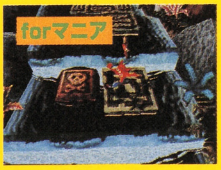


⬆エレベーターがズンズンと階上のボスの部屋へと上昇。

ビギナーからマニアまで完全フォロー お助けシステム

今回は幅広いユーザー層に楽しんでもらうために、「お助けシステム」を追加。これは、ミスの回数によってさまざまな変化が生じるという画期的なものだ。

⬇ノーミスで進むと上級者ルートへ進めるようになる。



⬇これならビギナーでも攻略がラクになるハズ。



⬆ミスを8回も繰り返すと、このようにアクアクが出現する。

「奥スクロール」をはじめとした多彩な特殊ステージがてんこ盛り!!

2Dと3Dスクロールを巧みにミックスすることで、プレイヤーをアキさせなかった前作だけど、今回はその面白さがさらにアップ。また、前作で好評だった手前にクラッシュ君を移動させる「手前スクロール」を採用した特殊ステージを追加。おまけに移動手段である乗り物も多数加えられている。

シロクマとのたわむれ(?)

ポーラ



⬆シロクマの子供であるポーラは、強制スクロール面で乗り物として登場する。イジメてるんじゃないぞ！

ヤッホー！



⬅軽快にポーラに乗ってステージを突き進むクラッシュ君。

ごめんなさ〜い！



パパグマ登場

気分爽快 サーフィンプレイ





⬆これはサーフボードに乗って川下りする特殊ステージだ。



⬆サーフボードに乗ったままジャンプ台を使うと宙返り！　高い場所の箱を取れ。

サルのように綱渡り

⬇ブラ下がって進む特殊ステージも登場。



スピンアタックOK



⬇このステージは下に落ちるとミスになるのかな？



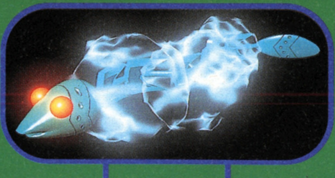
⬆ブラ下がった状態でもスピンアタックはできる。不思議だね。

ザコエネミー⑤ ゴックン



⬅前作でクラッシュ君を散々苦しめた、人食い花が再び登場。

ザコエネミー⑥ ビリール



⬅水中に電気を放つ、電気ウナギのような敵。水中を舞台にしたステージにいるのだろうか。

新しくなった ボーナスチャレンジ

『2』では？マークのステップに乗るだけでボーナスチャレンジをプレイできる。また、残機を減らすことなくクリアするまで何度でも挑戦できる。



⬆難しいボーナスチャレンジ画面。どこか懐かしいカンジ。

⬇？マークを踏めばボーナスチャレンジ画面に移行できるぞ。





⬆ヤッタ〜！　ボーナスクリアだ。ここで得たポイントが加算されていくぜ。

すべてパー（涙）



⬅チャレンジに失敗。ポイントが飛んでいく〜。

スリル満点 雪玉ゴロゴロ



⬆今回は大岩に代わって巨大な雪玉が出現。「手前スクロール」による迫力の逃走劇だ。

ぎょえええええ



⬅なんと進行方向には大きな障害物がいっぱい！　クラッシュ君最大のピーンチ!!

Weekly tvGamer の読み

数々の新しい要素をフィーチャーして、究極のアクションゲームと呼んでもいい作品に生まれ変わった今回の『クラッシュ２』。上で紹介した特殊ステージを見ても、その進化のほどがうかがえる。しかし！テレゲーとしては、これらはあたりまえのもので、もっとスゴイ特殊ステージが用意されていると読んでいる。



久しぶりのヨッシーシリーズ最新作が登場！

N64	ニンテンドウ64	アクション
	任天堂　12月21日発売　6800円	
	ROMカートリッジ	



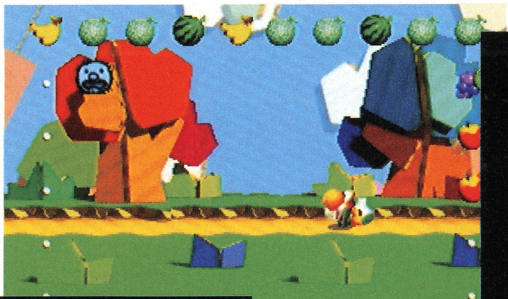
ヨッシーが主役のアクションゲームが久々に登場。今度の冒険の舞台は、絵本の中という、変わった設定だ！

あのヨッシーが絵本の中で大冒険！

コースは全部で24 フルーツを取ってクリア

このゲームでは、ちびヨッシーが絵本のページの中を冒険していく。ページは全部で6ページあり、1ページごとに4つのコースがある。しかし、1回のプレイですべてのコースを回る必要はなく、1ページの中の1コースをクリアすればいいのだ。そのため、6コースでエンディングを迎えることも可能。なお、コースをクリアするには、そのコースに出現するフルーツを30個取ればいい。

フルーツを30個取ればクリア！



⬇画面の周りに30個の点が表示されている。ゲーム中に出現するフルーツを取ると点が埋まっていき、全部埋まればコースクリアだ。

さまざまなちびヨッシー



⬆ちびヨッシーは全部で6匹。それぞれ色が違うけど、緑色のヨッシーが一番ポピュラー!?。

ラッキーフルーツで得点アップ！

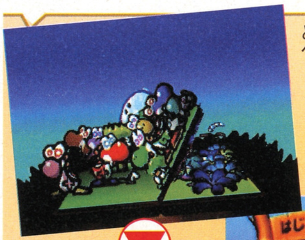


⬆コースが始まる前に、ラッキーフルーツが表示される。取れば得点アップ!?

クリアすると絵本が読める

各コースをクリアすると、冒険の舞台となっている絵本が読める。これは、ベビークッパの力によって絵本の中に閉じこめられたヨッシーたちを救うため、タマゴからかえったちびヨッシーたちが活躍する物語だ。また、各ページのコース上に出てくる大きなハートを取ることで、絵本の次のページがが分岐するようになっている。つまり、プレイヤー次第でさまざまな物語が楽しめるのだ。

1ページにつき4コースの冒険が



⬅コースをクリアするとページがめくれる。



⬆ページがめくられれば、次の絵本が読めるのだ。



⬆これがゲームの舞台となる絵本を開いたところだ。飛び出す絵本のようになっている。

ヨッシーの絵本が読める



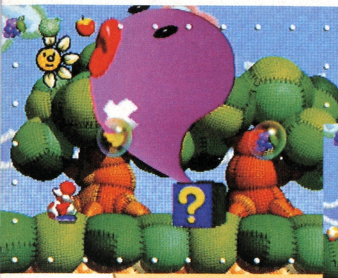
※画面は開発中のものです。

ステージ紹介
全6ページをまとめて掲載!

ここでは絵本に閉じこめられたヨッシーたちを待ち受けているページ（ステージ）を紹介。1ページにつき4つのコースがあるのだが、今回はページごとに1つのコースを厳選。バラエティーに富んだ各コースを存分に堪能してくれ。あと、個性的な敵キャラクターにも注目してね。

1 Page 森を冒険

1ページ目は、青空が広がるのどかな森の中を冒険していく。？マークの箱の中から風船のような敵が出現したり、全体的にほのぼのとしたページだ。



⬆箱から飛び出したのはフーセン型のお化け!?



⬇？マークが付いている箱から風船が膨らんできた。よく見たら目と口が付いている。コイツの正体は一体なに？

3 Page 大空へ飛び立つ

ファンタジックな雲の中で冒険が展開する3ページ目。出現する敵もそれに合わせて空中を飛ぶものが多い。また、ヨッシーの味方らしきドラゴンも登場する。ちびヨッシーを背中に乗せて飛んでくれるのだ。



⬅空を飛べる敵が大量に出現する。敵はこんなに出てくるのに、ちびヨッシーは1匹のみ……。



⬆これがヨッシーを背中に乗せてくれるドラゴンだ。敵かな？　味方かな？

絵本ならではの演出

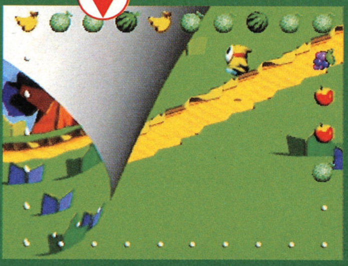
このゲームでは、随所に絵本ならではの演出が見られる。例えば、ツボの中に入ると画面がめくれて場面転換するといった具合だ。



➡ツボの中にちびヨッシーが入る。

⬇右下の方から画面がめくれる。





⬆画面がめくれた先には、新しい画面が待っているのだ。ワープみたいなもの!?

2 Page 洞くつを探索

このページでは主に薄暗い洞くつの中を冒険することになる。洞くつの中には溶岩地帯などがあり、1ページ目に比べてキンパク感に溢れている。登場する敵もコワそうなものが増えてくるぞ！



⬅巨大な首だけのガイコツのような敵が出現して、火の玉をちびヨッシーに向かって吐いてくる。



⬆溶岩の中から口のデカい敵が出現。もしかしてちびヨッシーを食べようとしているのか？　キバが怖そう。

6 Page 不思議な森の奥へ

最後のページは、いかにも最後らしく城の中を進んでいくのだ。一番奥には最終ボスのベビークッパが待ち受けているらしい。

⬇丸い敵が、城の狭い部分を跳ね回っている。スッゲー難しそう。



不気味な城へ飛び立つヨッシー

⬇霧がかった城へ飛び立つちびヨッシー。ベビークッパはもう少しだ！

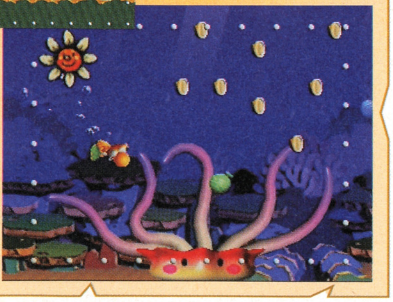


5 Page 泳げ!ヨッシー

5ページ目の前半は海中で展開される。海中らしく、クラゲやイソギンチャクのような敵がちびヨッシーを待ち受けているのだ。後半は地上に出るぞ。



⬅クラゲのような敵が、ちびヨッシーを追いかけてくるのだ。



➡海底から5本の触手が生えている。植物か生物、どっちなんだ!?

4 Page 不思議な森の奥へ

1ページ目と同じく森が舞台となるが、こちらの森は妖しい雰囲気が漂っている。また、下には水がたまっている場面もある。

⬇森の中の奇妙な場所に出た。今までと雰囲気がガラリと変わり、パズルゲームのような画面になっているのだ。



⬇地面からニョロロンがニュ〜っと出現！カラフルで結構カワイイ!?



Weekly 週刊テレビゲーマー tvGamer の読み

まだ入ってくる情報が少ないので、どんなゲームになるのか判断は難しい。しかし、雰囲気的に従来の任天堂のアクションゲームのいい部分を踏襲している感じで、好感が持てる。任天堂のアクションゲームってハズレないっスからね〜。まぁ、続報が入ってこないと何とも言えないけど、期待していて損はないかな。

It's NEW

BUST A MOVE

Dance & Rhythm Action

バスト アムーブ

ダンスブームが定着している現在、踊りたくてウズウズしてる人にうってつけのノリノリダンスアクション、『バスト ア ムーブ』の最新情報だぜ！

PS	
プレイステーション	その他
エニックス '98年1月29日発売 6800円	
CD-ROM	

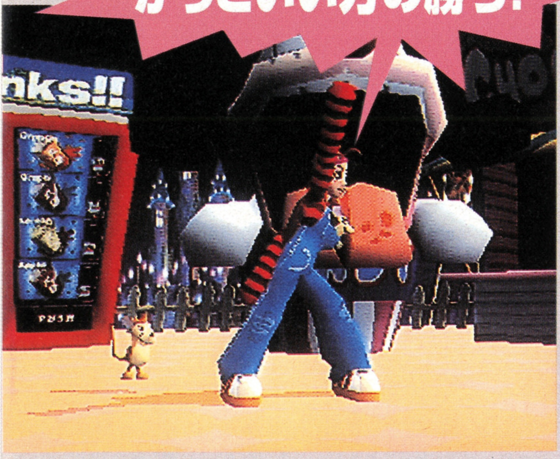


ノッたもん勝ちのノリノリダンスアクション



このゲームのダンスアクションの仕組みが判明したので紹介しよう。まず、曲が始まると画面の中央に青と赤のウインドーが出て、青の部分には矢印が、赤の部分には○か×が表示される。このとき青が3回点滅している間に方向キーを、赤が1回点滅したときに○か×を押してダンスアクションするシステムなのだ。うまくリズムにのってダンスを踊ると、画面上のゲージが増えて、よりかっこいいダンス技が出せるぞ。

かっこいい方の勝ち!



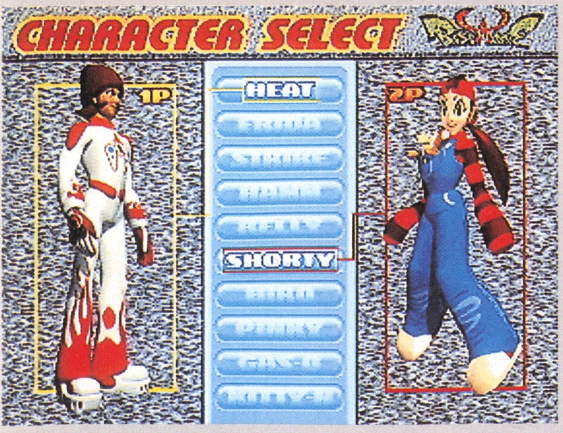
⬅コマンドに合わせて、かっこいいダンスを踊ってくれ。曲の間によりかっこいいダンスを見せた方の勝ちだ。

ダンスを踊るノリノリコマンド

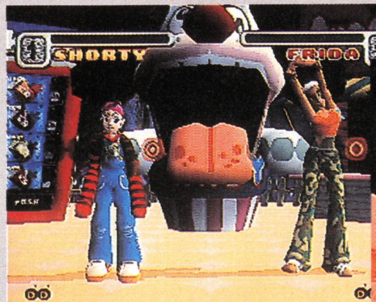
ノリノリ度を表わすゲージ



どんなスタイルでいこうかな

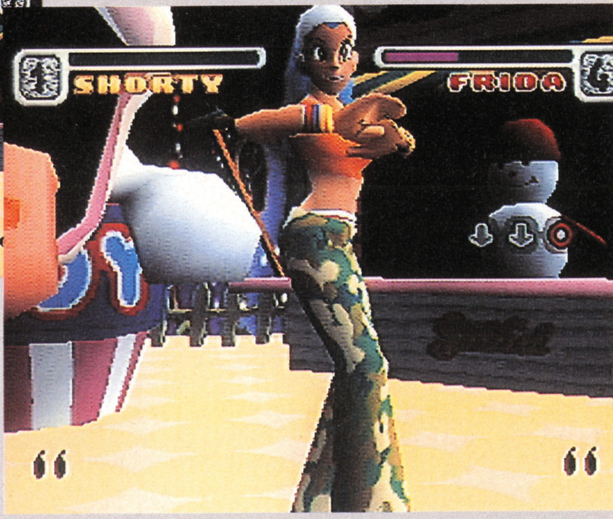


⬆使えるキャラは全部で10人。1Pモードの場合はこのプレイヤーをコンピューターが操ってダンスを競う。



⬅⬇カメラがズームするとソロパートがスタート。かっこいいダンスの見せ所で、ゲージも上がりやすくなっている。

カメラがズームしてさらにノリノリ



オレ(ワタシ)たちが踊りまくるぜ！

このゲームに出てくるダンサーたちを紹介しよう。コスチュームからもわかるように、かなりの個性派ぞろい。今のうちに各キャラをチェックして、彼らがどんなダンスをするか想像しながら、発売を待っていてくれ。



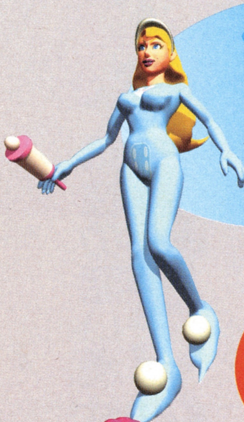
ハム

ジャンクフードマニアが高じてハンバーガーショップの店員に。ダイエットにグルーブトロンの力を利用できないかと考えている。



ストライク

ストリートギャングだったが、現在は刑務所に服役中。囚人たちのリーダー格で、所内の仲間を集めてダンスチームを結成した。



ケリー

昼間は会社に勤めているが、夜はフェティッシュな衣装で秘密のパーティーへ。新調したラバースーツのローンが悩みのタネ。



ショーティー

外交官の父とスーパーモデルの母を持つ。お菓子と動物とゲームが好き。今はアタリのカセットを集めることに凝っている。



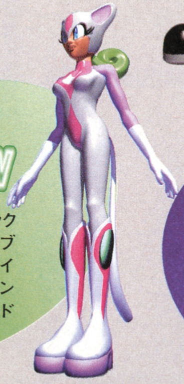
ピンキー・ダイヤモンド

表の顔はストリッパーで占い師。裏では殺しの仕事を請け負っているらしい。タロット占いが得意ということ以外は謎の多い女性。



GAS-O

8歳の時に読んだSF小説に感銘を受けて、マッドサイエンティストになった。特に毒ガスの研究には熱心で、新しいガスを開発中。



キティー・N

「ラブラブ戦隊ミラクル5」という番組でブレイク中の特撮系アイドル。グルーブトロンの力でメジャーアイドルになるのが夢。



ヒロくん

普段は築30年、6畳一間のアパートでコンピューターと戯れているが、土曜の夜だけはバリバリにキメまくって踊りに行く。



アーティスティック・ダンサー

フリーダ

グラフィティーアーティストでダンサー。グルーブが高まると、彼女の描く絵にはグルーブトロンが宿る。



炎を操る男

ファイアーボーイ

ヒート

元レーサーの彼は、事故に遭い全身大ヤケドを負うが、奇跡的に回復。以降、宇宙から来た謎の力「ダンスエナジー・グルーブトロン」の力で炎を自由に操れる。

Weekly 週刊テレビゲーマー tvGamerの読み

キャラクターが結構かっこいいので、ゲーム中の音楽次第（まだ未確認）ではかなりノレそう。音楽は1つのジャンルだけでなく、いろいろな音楽を取り入れてるといいね。また、キャラクター紹介にある「グルーブトロン」はダンスに何らかの影響を与えそう。さらにくわしい情報が待ち遠しい。

競走馬育成シミュレーション

ダービースタリオン

DERBY STALLION

特別編

熱闘ブリーダーズカップ

濃い内容で第8回

じっけん

気性の悪い種牡馬は本当に使えないのか
気性Cの種牡馬の活用方法

最近、いろいろな種牡馬の産駒が「熱闘ブリーダーズカップ」に送られるようになってきたね。これは、『ダビスタ』を広く遊ぼうという筆者にとっても、もの凄くうれしいことだぞ。特に、気性Cの内国産種牡馬の産駒でBCに挑んで、上位にくい込んだ馬がいた時にはかなり感心したけど、やっぱりその数は少ないんだよね。そこで、ちょっぴり（かなりかな?）ひねくれたグータラ・ライターとしては、この果敢な『ダビスタ』ユーザーをバックアップしたくなったってわけ。

現在BCでは馬体重の軽い馬が有利な展開となっているので、マイナス要素のある馬は力をうまく発揮できないよね。特に気性の悪さは種牡馬から伝わりやすいので、気性Cの種牡馬は活躍する機会が少ないようだ。しかし本当に気性Cの種牡馬は使えないのかな。馬を作っているときに、気性Cの種牡馬から落ち着きのある産駒が生まれたこともあるし、一概に気性Cの種牡馬が使えないとはいえないはず。そこで今回は、この気性Cの種牡馬をうまく活用する方法を探ってみた。

気性が悪くて活躍できない種牡馬

外国繁養種牡馬が主流となりつつある最近のBCでも、能力の高い国内繁養種牡馬のサンデーサイレンスやノーザンテーストは活躍してきたわけだよね。ニックスもできるし、全体の能力が高いから外国繁養種牡馬に対抗できるってワケだ。しかし気性の悪い種牡馬の産駒は、BCでの活躍を見ることがほとんどない。中でも、左に挙げた種牡馬は気性以外の能力は高いから、産駒がもう少し活躍してもいいはずなんだよなぁ……。

このように、気性の悪い種牡馬が活躍できないという状況を、内国産種牡馬やマイナー種牡馬を応援する筆者として、見過ごすわけにはいかない。特に内国産種牡馬は気性面の評価が悪く使いにくいから、内国産種牡馬で最強馬を作ろうとしている心あるチャレンジャー（前担当者の大堀さんなど）は、この状況を歯がゆく感じてるはず。以前このコーナーで内国産の種牡馬を推した手前、この問題点を絶対解決してみせるぜ。

気性の良さも、重要な要素の1つ



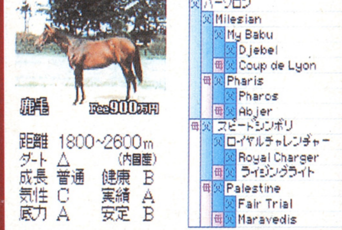
最後の直線を走りきるためには、スタミナと同時に気性の良さも重要。

気性が悪いために『ダビスタ』内で疎外されてきた種牡馬

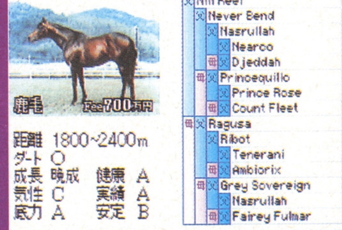
- シンボリルドルフ
- ミルジョージ
- モガミ
- サッカーボーイ
- アサティス
- タイトスポット
- マイニング
- デュラブ
- ニッポーテイオー



距離適性も広くニックスも可能。



内国産一の能力は折り紙付き。



気性以外の能力が高く血統もいい。

今回の実験は、徹夜をしてもサンプル数が少なくなってしまった。『ダビスタ』において、100パーセントということはほとんどないので、表の0の部分は「絶対ない」ではなく、「確率がかなり低い」という感じでとらえてほしい。

気性を良くするための対策をデータでチェック

ではここで、どのような配合をすれば気性Cを克服できるのか、データを取って検証してみよう。まず最初に、同じような配合で気性Aの種牡馬と気性Cの種牡馬を比較してみた。すると結果はハッキリとしていて、気性Aの種牡馬からは気性のいい産駒が出ているけれど、気性Cの種牡馬からは、この実験中に1頭も出ていない。まして、気性の悪い馬がほぼ50パーセントの確率で生まれるようではひどすぎる。

他のパターンをいろいろ試してみても、市場で購入した繁殖牝馬からは同じような結果が出て、解決策は見あたらない。気性の解決には、ニックスや面白配合はほとんど関係ないらしい。

エピキュリアン×ダイナガリバー

当歳時	成長	気性良	気性悪	コメントなし
やんちゃ	早熟	0	0	0
	普通	0	1	1
	晩成	0	0	0
元気	早熟	3	0	3
	普通	1	0	9
	晩成	0	0	6
おとなしい	早熟	3	0	0
	普通	1	0	2
	晩成	0	0	0

エピキュリアン×モガミ

当歳時	成長	気性良	気性悪	コメントなし
やんちゃ	早熟	0	4	1
	普通	0	7	1
	晩成	0	0	0
元気	早熟	0	4	6
	普通	0	0	6
	晩成	0	0	1
おとなしい	早熟	0	0	0
	普通	0	0	0
	晩成	0	0	0

エピキュリアン
クリスタルグリッターズ（悪）×モガミ

当歳時	成長	気性良	気性悪	コメントなし
やんちゃ	早熟	0	1	0
	普通	0	0	0
	晩成	0	0	0
元気	早熟	1	1	1
	普通	1	0	14
	晩成	0	0	6
おとなしい	早熟	0	0	0
	普通	1	0	3
	晩成	0	0	1

エピキュリアン
クリスタルグリッターズ（良）×モガミ

当歳時	成長	気性良	気性悪	コメントなし
やんちゃ	早熟	0	1	0
	普通	0	0	0
	晩成	0	0	0
元気	早熟	1	0	5
	普通	1	1	8
	晩成	0	0	4
おとなしい	早熟	1	0	2
	普通	1	0	4
	晩成	0	0	1

2代目で気性をチェックする

市場で購入した繁殖牝馬から解決策が見つからないのならば、サイアー（父）とブルードメア・サイアー（母父）の組み合わせで何かあるはず。そこでいろいろ試した結果出たのが上の表。

気性Aのクリスタルグリッターズから生まれた気性のいい繁殖牝馬に、気性Cの種牡馬を種付けしてみると、気性の悪い産駒が減る上に、気性のいい産駒も生まれるようになった。次に、同じ配合で気性の悪かった牝馬を繁殖入りさせて種付けしてみたけど、結果はほぼ同じだった。

あて先はこちら

いつもの3レースのほかに、カツラノハイセイコ記念（京都3200m）、ハクタイセイ記念（中山2000m）の限定レースと、京都3200m、中京1200mも募集中。右の用紙をハガキに貼って〒153 東京都目黒区青葉台3－1－12 株式会社アクセラ 週刊テレビゲーマー編集部「熱闘ブリーダーズカップ」係まで送ってくれ。

TV Gamer杯 ダビスタブリーダーカップ応募用紙

パスワード

識別コード

出走レース

馬名

父馬：　　母父馬：

ひと言

名前　　年齢　　歳

住所

電話番号

気性においてもブルードメア・サイアーが重要

今回行った実験の結果から、気性Aの種牡馬をブルードメア・サイアーに置き、気性Cの種牡馬を種付けすれば、気性悪さはある程度克服できることが分かった。繁殖牝馬の気性は気にしなくてもいいみたいなので、気性Aの種牡馬でスピード能力の高い繁殖牝馬を作れば、気性Cの種牡馬もドンドン活躍することが可能になるというわけだ。

これからは、いよいよブルードメア・サイアーとサイアーの使い分けが重要になってくるのかな!? 確かにどちらの種牡馬も能力が高い方が簡単に強い馬を作れるけど、ブルードメア・サイアーに気性のいい種牡馬、サイアーに能力の高い種牡馬を置けば、今まであまり活躍できなかったような種牡馬でも、強い馬を生産できるようになるはず。

母父の気性次第



ブルードメア・サイアーに気性のいい種牡馬を置けば、気性の悪さがある程度解消される。これで、気性Cの種牡馬も活躍しやすくなるはずだ。

今回の実験から、あまり活躍していなかった気性Aの種牡馬もブルードメア・サイアーとして活躍してくれればいいね。サクラユタカオーやミホシンザンなど、気性Aの内国産からシンボリルドルフにつなぐ、内国産づくしっていうのもロマンがあっていいなぁ。

マリアー君たちが生まれた理由ー [アクセラ]	ADV	6800円	11日
フォトジェニック [サンソフト]	SLG	5800円(予価)	11日
フォトジェニック初回限定版 [サンソフト]	SLG	6800円(予価)	11日
AI将棋2 [ゲームバンク]	ETC	5800円	18日
学校をつくろう [ビクターインタラクティブ]	SLG	5800円	18日
チーム運営シミュレーション2 Formula GRAND PRIX1997年版 [ココナッツジャパンエンターテイメント]	SLG	6800円	18日
電車でGO! [タイトー]	SLG	5800円	18日
ハイパーオリンピックインナガノ [コナミ]	SPT	5800円(予価)	18日
ZAP! SNOW BOARDING TRIX'98 [ポニーキャニオン]	SPT	5800円	18日
グランツーリスモ [ソニー・コンピュータエンタテインメント]	RCG	5800円(予価)	23日
チョコボの不思議なダンジョン [スクウェア]	RPG	価格未定	23日
テイルズオブデスティニー [ナムコ]	RPG	5800円	23日
必殺パチンコステーション2 [サンソフト]	ETC	4900円(予価)	23日
RIVEN THE SEQUEL TO MYST [エニックス]	ADV	7900円	23日
アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～ [ライトスタッフ]	RPG	6800円	25日
サムライスピリッツ天草降臨 [エス・エヌ・ケイ]	ACT	5800円	25日
ときめきメモリアル～forever with you～ [コナミ]	SLG	2800円(予価)	25日
機動戦士Zガンダム [バンダイ]	ACT	7800円	―
クラシックロード～優駿編～ [ビクターインタラクティブソフトウェア]	SLG	価格未定	―
クラッシュバンディクー2～コルテックスの逆襲～ [ソニー・コンピュータエンタテインメント]	ACT	価格未定	―
クロック! パウパウアイランド [メディアクエスト]	ACT	5800円(予価)	―
サイドバイサイドスペシャル [タイトー]	RCG	5800円	―
CYBER EGG BATTLE CHAMPION [バンダイ]	ACT	6800円	―
坂本竜馬・維新開国 [キッド]	SLG	4800円	―
ザ・コンビニ2～全国チェーン展開だ～ [ヒューマン]	SLG	5800円(予価)	―
SANKYO FEVER実機シミュレーション Vol.2(仮称) [ティー・イー・エヌ研究所]	ETC	価格未定	―
新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA～EXTREME SPEED [バップ]	RCG	5800円	―
セロファーンズ [ナインライブズ]	ETC	4200円	―
タワードリーム2 [アクセラ]	BDG	5800円	―
ハークスアドベンチャー～ヘラクレスの大冒険 [ビーピーエス]	ACT	5800円	―
バーチャルバスフィッシング [イースリースタッフ]	SPT	価格未定	―
バッシングビート [イースリースタッフ]	SPT	価格未定	―
プリズナーオブアイズ～邪神降臨～ [エクシング]	ADV	5800円(予価)	―
ボンバーマンワールド [ハドソン]	ACT	価格未定	―
マジカル頭脳パワー!! PARTY SHOCK [バップ]	ETC	5800円	―
名車列伝Greatest70's [エポック社]	RCG	5800円	―
MOTO RACER [エレクトロニック・アーツ・ビクター]	RCG	5800円	―
モノポリー [ハズブロージャパン]	BDG	5800円	―
るろうに剣心明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編～ [ソニー・コンピュータエンタテインメント]	RPG	価格未定	―
ロックマンDASH [カプコン]	ACT	5800円	―
ロマックス [トミー]	ACT	価格未定	―

'97年発売

L.S.D(仮称) [アスミック]	ETC	価格未定	秋
個人教授La Lecon Particuliere [毎日コミュニケーションズ]	SLG	価格未定	秋
Shadow Tower(仮称) [フロム・ソフトウェア]	ADV	5800円	秋
雀じゃん恋しましょ [ビスコ]	ETC	価格未定	秋
ツーリングカー グランプリ(仮称) [テイジイエル]	ACT	5800円	秋
どきどきポヤッチオ [キングレコード]	RPG	5800円	秋
ひっとばっく [日本MMIテクノロジー]	ACT	価格未定	秋
ぽのぽ～ど [アミューズ]	BDG	価格未定	秋
森の王国(仮称) [アスミック]	SRP	価格未定	秋
LUCIFERD～世紀末への挑戦 [ティー・イー・エヌ研究所]	RPG	5800円	秋
イイナ [イマジニア]	SLG	価格未定	冬
宇宙のランデヴー～RAMA～ [ゲームバンク]	ADV	6800円(予価)	冬
OPTION チューニングカーバトル(仮称) [エム・ティー・オー]	RCG	5800円	冬
火星物語 [アスキー]	RPG	価格未定	冬
棋太平(仮称) [エス・ピー・エス]	ETC	価格未定	冬
サイドポケット3 [データイースト]	ETC	価格未定	冬
G・O・D pure [イマジニア]	RPG	5800円	冬
双界儀 [スクウェア]	ARP	価格未定	冬
デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ [イマジニア]	ETC	2980円	冬
東京魔人学園 [アスミック]	SLG	価格未定	冬
トランスポートタイクーン3D～めざせ輸送王～ [伊藤忠商事]	SLG	5800円	冬
パチンコホール～新装大開店～ [ネクストン]	SLG	6800円	冬
BOUNTY ARMS [データウエスト]	RPG	6800円(予価)	冬
パラサイト・イヴ [スクウェア]	RPG	価格未定	冬
マスデストラクション(仮称) [BMGジャパン]	STG	5800円	冬
マネーアイドル エクスチェンジャー [アテナ]	PZL	5800円	冬
メビウスリンク3D [伊藤忠商事]	SLG	価格未定	冬
ゲーム日本史～天下人秀吉と家康～ [光栄]	ETC	6800円	―
コマンド&コンカー コンプリート [ヴァージンインタラクティブ]	SLG	価格未定	―
ツインビーRPG [コナミ]	RPG	価格未定	―
ツタンカーメンの遺言 [ウィザード]	ADV	価格未定	―
Dear Friends [ビジュアルアーツ]	SLG	5800円	―
true real fantasy(仮称) [ドリームキューブ]	RPG	5800円	―
日本たればなしツアー②ひとつやふたつ…いつつや怪談 [システムサコム]	ADV	5800円(予価)	―
バウンティー・ソード セカンド [パイオニアLDC]	SRP	価格未定	―
バブジー [ココナッツジャパンエンターテイメント]	ACT	6800円	―
ひざの上の同居人-KITTY ON YOUR LAP- [カルチュアパブリッシャーズ]	SLG	価格未定	―
メルト～フューチャリングエディbyアイアンメイデン [map japan]	STG	価格未定	―
LOVE GAME'S plus ～かなり対戦テニス～(仮称) [市川ソフト開発]	SPT	価格未定	―
リスク 皇帝の決断 [ハズブローインタラクティブ]	SLG	5800円	―

'98年1月発売

マイクロマシーンズ [ナムコ]	RCG	5800円	1日
湾岸トライアル [パックインソフト]	RCG	価格未定	14日
The Legend Of HeroesⅢ 白き魔女 もう一つの英雄たちの物語 [GMF]	RPG	5800円(予価)	15日
バトルアスリーテス 大運動会オルタナティブ [インクリメントP]	SLG	5800円	15日予定
MIGHTY BOWLING(マイティボウリング) [ココナッツジャパンエンタテイメント]	SPT	6800円	15日予定
コナミアンティークス～MSXコレクションVol.2～ [コナミ]	ETC	4800円(予価)	22日

Game Index

新作ゲームカレンダー

11/7版

これから発売されるゲームタイトルを、機種別にリストアップする当コーナー。欲しいゲームの発売スケジュールを知りたい人は、ここを見れば完璧!! なお、このページはプレイステーション、セガサターン、ニンテンドウ64、スーパーファミコン、ゲームボーイに分かれており、それぞれ発売日順にゲームのタイトルが並んでいます。

プレイステーション

11月発売

タイトル[メーカー]	ジャンル	価格	発売日
アイルトンセナ カートデュエル2 [ギャップス]	RCG	5800円	20日
アインハンダー [スクウェア]	STG	5800円	20日
コナミアンティークス～MSXコレクションVol.1～ [コナミ]	ETC	4800円(予価)	20日
伸縮対戦 It's a のに～! [TMF]	PZL	4800円	20日
ソウルマスター [光栄]	BDG	5800円	20日
ツタンカーメンの謎～アンク～ [レイ]	ADV	6800円(予価)	20日
Neorude2 [テクノソフト]	RPG	5800円(予価)	20日
パワードール2 [アスキー]	SLG	6800円	20日
フィッシュアイズ(ザ・ベスト) [パックインソフト]	ACT	2800円	20日
まじかるで～と ドキドキ告白大作戦 [タイトー]	BDG	5800円	20日
マッドパニックコースター [博報堂]	ACT	4800円	20日
ミニ四駆爆走兄弟レッツ&ゴー!! WGPハイパーヒート [ジャレコ]	SLG	5800円	20日
リーサルエンフォーサーズデラックスパック [コナミ]	STG	5800円(予価)	20日
RPGツクール3 [アスキー]	ETC	5800円	27日
あいたくて…your smiles in my heart～おろしたてのダイアリー [コナミ]	SLG	1980円(予価)	27日
アサンシア [エクシング]	RPG	5800円	27日
ウォークラフトⅡ:ダークサーガ [エレクトロニック・アーツ・ビクター]	SLG	5800円	27日
ガジェットーパスト・アズ・フューチャーー [シナジー幾何学]	ETC	5800円	27日
GUNTU～WESTERN FRONT JUNE,1944～ [エレクトロコインジャパン]	STG	5800円	27日
クライムクラッカーズ2 [ソニー・コンピュータエンタテインメント]	RPG	5800円	27日
HYBRID [エス・ピー・エス]	STG	5800円(予価)	27日
サイドワインダー2 [アスミック]	ACT	5800円	27日
ザ・心理ゲーム3 [ヴィジット]	ETC	5800円(予価)	27日
実戦パチスロ必勝法! 5 [サミー]	ETC	5800円	27日
デアデビル ダービー [ハーベストワン]	RCG	5800円	27日
ドラゴンビート～レジェンド オブ ピンボール～ [map japan]	ETC	5800円	27日
信長の野望・将星録 [光栄]	SLG	9800円	27日予定
バーガーバーガー [ギャップス]	SLG	5800円	27日
ハッピーホテル [東映ビデオ／東北新社]	SLG	5800円(予価)	27日
ファーランドストーリー～四つの封印～ [テイジイエル]	SRP	6800円	27日
ぷよぷよSUN決定盤 [コンパイル]	PZL	4800円(予価)	27日
ミッドナイトラン～ロードファイター2～ [コナミ]	RCG	4800円	27日
竜機伝承～DORAGOON～ [ケイエスエス]	RPG	価格未定	27日
R?MJ ザ ミステリーホスピタル [バンダイ]	ADV	6800円	―
サイバーボッツ～フルメタルマッドネス～ [カプコン]	ACT	5800円	―
闘神伝カードクエスト [タカラ]	BDG	5800円	―
にゃんとワンダフル(ザ・ベスト) [バンプレスト]	SLG	2800円	―
NOON [マイクロキャビン]	PZL	価格未定	―
バトルマスター [たき工房VAL]	ACT	5800円(予価)	―

12月発売

アーマードコア プロジェクトファンタズマ [フロム・ソフトウェア]	SLG	4800円	4日
エージェント・アームストロング [ウィネット]	STG	4800円	4日
A5 A列車で行こう5 [アートディンク]	SLG	6800円	4日
CRITICAL BLOW [バンプレスト]	ACT	5800円	4日
スーパーアドベンチャーロックマン [カプコン]	ADV	5800円	4日
ダムダム・ストンプランド [ソニー・ミュージックエンタテインメント]	ACT	5800円(予価)	4日
フロントミッションオルタナティブ [スクウェア]	SLG	5800円	4日
ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件 [リバーヒルソフト]	ADV	価格未定	4日
メルティランサー Re-inforce [イマディオ]	SLG	価格未定	4日
平成棋院 [ゲームバンク]	ETC	7800円	4日
森田将棋 [セタ]	ETC	6800円	4日
ロストワールドジュラシックパーク [エレクトロニック・アーツ・ビクター]	ACT	5800円	4日
維新の嵐 [光栄]	SRP	6800円	11日予定
ABE a Go Go(仮称) [ゲームバンク]	ACT	5500円	11日
オレっ! トンバ [ウーピーキャンプ]	ACT	5800円	11日
COMPLETE SOCCER on side [市川ソフト開発]	SPT	5800円	11日
風のクロノア [ナムコ]	ACT	5800円	11日
キングオブプロデューサー [GMF]	SLG	6800円	11日
Jリーグ実況ウイニングイレブン3 [コナミ]	SPT	5800円(予価)	11日
出たなツインビーヤッホー! DELUXEPACK(ベストフォーファミリー) [コナミ]	STG	2800円(予価)	11日
トゥルーラブストーリー～Remember My Heart～ [アスキー]	SLG	3800円	11日

トゥルーラブストーリー2 [アスキー]	SLG	価格未定	夏
バックガイナー〜よみがえる勇者たち〜一完結編[そして、明日へ]ー [ビング]	SLG	5800円	夏
ADVANCED V.G. 2 [テイジイエル]	ACT	5800円	—
イメージファイト&エックスマルチプライ/アーケードギアーズ [エクシング]	STG	4800円(予価)	—
きまぐれマイベイビィ〜娘のスゴロク成長記 [アクセラ]	BDG	5800円(予価)	—
グランド・セフト・オート(仮称) [BMGジャパン]	RCG	価格未定	—
最終電車 [ヴィジット]	ADV	価格未定	—
Jリーグエキサイトステージ V1 [エポック社]	SPT	価格未定	—
深海伝説マーメノイド [エクシング]	RPG	価格未定	—
ダブロー・イ・ゼロウ [小学館プロダクション]	STG	価格未定	—
怒首領蜂 [エス・ビー・エス]	STG	価格未定	—
パラダイスロスト [アスキー]	RPG	価格未定	—
メタルギアソリッド [コナミ]	ACT	価格未定	—
メタルドレッド [バンダイビジュアル]	STG	5800円	—

発売日未定

Adidas Power Soccer International'97 [ソニー・コンピュータエンタテインメント]	SPT	5800円	—
アフレイドギア [アスミック]	SLG	価格未定	—
青山ラブストーリーズ [コナミ]	ETC	価格未定	—
いくぜ! ぶたゲー [シャングリ・ラ]	SLG	6600円(予価)	—
囲碁 [アスキー]	ETC	6800円	—
ヴァーチャパークtheフィッシュ〜プクプクダイバー〜 [光栄]	ETC	価格未定	—
宇宙機動VANARK(ヴァンアーク) [アスミック]	ADV	価格未定	—
SNKファン・コレクション餓狼伝説 [エス・エヌ・ケイ]	ETC	価格未定	—
NHLオープンアイス(仮称) [ゲームバンク]	SPT	3800円	—
オーガリアン〜亜人伝〜(仮称) [ビジュアルアーツ]	RPG	価格未定	—
オメガブースト [ソニー・コンピュータエンタテインメント]	ARP	価格未定	—
カオス(仮称) [サイバーテック・デザイン]	RPG	価格未定	—
ガルーダ(仮称) [サイバーテック・デザイン]	STG	価格未定	—
監督〜男と女の物語〜 [トンキンハウス]	SLG	価格未定	—
究極クイズ こたえてプリーズ [市川ソフト開発]	PZL	価格未定	—
Guilty Gear [アークシステムワークス]	ACT	5800円(予価)	—
幻想水滸伝Ⅱ [コナミ]	RPG	価格未定	—
コントラ〜レガシー・オブ・ウォー〜 [コナミ]	ACT	5800円(予価)	—
THE HIVE WARS [ケイエスエス]	STG	6800円(予価)	—
シェラザード伝説〜黄金の帝国〜(仮称) [カルチャーブレーン]	RPG	価格未定	—
実況アメリカンベースボール(仮称) [コナミ]	SPT	価格未定	—
シミュレーションRPGツクール [アスキー]	ETC	5800円(予価)	—
ジャージーデビル(仮称) [コナミ]	SPT	価格未定	—
ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム [バンダイ]	ADV	8800円	—
Jump KID(仮称) [ニュー]	ACT	価格未定	—
ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部 [T&Eソフト]	SPT	価格未定	—
蜃気楼回廊 [プレ・ステージ]	ADV	5800円	—
新体験3Dアクション(仮称) [コナミ]	ACT	価格未定	—
スーパーライブスタジアム [アクエス]	SPT	価格未定	—
スノークィーン [東北新社]	ETC	4800円	—
聖龍伝説〜外伝〜 [バップ]	ACT	5800円	—
タイガーシャーク [ゲームバンク]	STG	3800円	—
タイブレーク [バディ]	SPT	価格未定	—
星で発見!! たまごっち(仮称) [バンダイ]	SLG	価格未定	—
ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション(仮称) [カプコン]	ACT	5800円	—
鉄拳3 [ナムコ]	ACT	価格未定	—
デビュー21 [NECインターチャネル]	SLG	価格未定	—
デューパーズ(仮称) [サイバーテック・デザイン]	RCG	価格未定	—
ときめきメモリアル2(仮称) [コナミ]	SLG	価格未定	—
ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2〜彩のラブソング〜 [コナミ]	ADV	価格未定	—
ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3 [コナミ]	ADV	価格未定	—
ドラゴンクエストⅦ [エニックス]	RPG	価格未定	—
ドルフィンドリーム [コナミ]	ETC	価格未定	—
NIGHTMARE PROJECT YAKATA [アスク講談社]	RPG	価格未定	—
ナムコアンソロジー1 [ナムコ]	ETC	価格未定	—
NOel la neige [パイオニアLDC]	SLG	価格未定	—
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル [ソニー・コンピュータエンタテインメント]	PZL	価格未定	—
爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮称) [市川ソフト開発]	ADV	価格未定	—
パチンコ倶楽部(仮称) [I.S.C]	ETC	価格未定	—
BUCKLE UP! [シャングリ・ラ]	ACT	6600円(予価)	—
バトルスポーツ [アクレイムジャパン]	STG	5800円	—
秘密結社Q [ライトスタッフ]	SLG	価格未定	—
飛龍の拳コレクション(仮称) [カルチャーブレーン]	ACT	5800円	—
ファンタスティックス・フォー [アクレイムジャパン]	ACT	5800円	—
フェンサー(仮称) [サイバーテック・デザイン]	ACT	価格未定	—
ブシドーブレード弐 [スクウェア]	ACT	価格未定	—
ブリーディングスタッド2(仮称) [コナミ]	SLG	価格未定	—
Blaze&Blade〜Eternal Quest〜 [T&Eソフト]	RPG	価格未定	—
ブロークンヘリックス(仮称) [コナミ]	STG	価格未定	—
魔導都市エルビス [バンプレスト]	RPG	価格未定	—
メタルフィスト [エレクトロニック・アーツ・ビクター]	ACT	5800円	—
モータルコンバットトリロジー [ゲームバンク]	ACT	3800円	—
もってけたまごSPECIAL(仮称) [ナグザット]	ACT	価格未定	—
厄惨(やくさん)(仮称) [アイディアファクトリー]	ADV	5800円(予価)	—
遊戯王〜たたかえ! カプセルモンスター [コナミ]	SLG	価格未定	—
リアルバウト餓狼伝説スペシャル [エス・エヌ・ケイ]	ACT	価格未定	—
リアルロボット戦線 [バンプレスト]	SRP	6800円(予価)	—
LIPROS(仮称) [ビジュアルアーツ]	ACT	価格未定	—
ロボトロンX [ゲームバンク]	STG	3800円	—
湾岸デッドヒート2(仮称) [パックインソフト]	RPG	価格未定	—
ワンダーショック〜1950アメリカンドリームズ〜 [ソニー・コンピュータエンタテインメント]	ETC	価格未定	—

ザ・マッチゴルフ [ズーメックス]	SPT	5800円	22日
信長の野望・全国版 [光栄]	SLG	6800円	22日
NBAパワーダンカーズ3 [コナミ]	SPT	価格未定	29日
スペクトラルタワーⅡ [アイディアファクトリー]	RPG	5800円	29日
ゼノギアス [スクウェア]	RPG	価格未定	29日
BUST A MOVE(バスト ア ムーブ)Dance & Rythm Action [エニックス]	ETC	6800円	29日
ラストレポート [ショウエイシステム]	ADV	5800円	—
音楽ツクールかなでーる2 [アスキー]	ETC	5800円	—
キョロちゃんの大冒険(仮称) [トミー]	ACT	5800円	—
サテライTV [日本一ソフトウェア]	SLG	5800円(予価)	—
重装機兵ヴァルケン2 [日本コンピュータシステム]	SLG	価格未定	—
チョロQジェット レインボーウィングス [タカラ]	ACT	5800円	—
トゥームレイダー2 [ビクターインタラクティブ]	ADV	価格未定	—
トランスフォーマー ビーストウォーズ [タカラ]	STG	価格未定	—
大阪湾岸バトル [メディアクエスト]	RCG	5800円(予価)	—
ネクタリス [ハドソン]	SLG	価格未定	—
バイオハザード2 [カプコン]	ADV	価格未定	—
バックガイナー〜よみがえる勇者たち〜一覚醒編[ガイナ転生]ー [ビング]	SLG	5800円	—
PARANOIASCAPE [マチルダ]	ACT	5800円	—
REAL ROBOTS FINAL ATTACK [バンプレスト]	STG	6800円(予価)	—
ロストチルドレン [ゲームバンク]	ADV	5800円	—

'98年2月発売

エクサレギウス [イマジニア]	SLG	6800円	5日
提督の決断Ⅲ with パワーアップキット [光栄]	SLG	9800円	5日予定
愛しあう事しかできない [ココナッツジャパンエンターテイメント]	ETC	5800円(予価)	12日
アストロノーカ [エニックス]	SLG	価格未定	26日
精霊召喚〜プリンセス・オブ・ダークネス〜 [翔泳社]	SRP	5800円(予価)	26日予定
あの素晴らしい弁当を2度3度 [ポリグラム]	SLG	4800円	—
アンシャントロマン [日本システム]	RPG	6800円(予価)	—
ウルトラマンFIGHTING EVOLUTION [バンプレスト]	ACT	価格未定	—
エッグ [東芝EMI]	ETC	5800円	—
激突! スキーバトル(仮称) [アイマックス]	SPT	5800円(予価)	—
ずっといっしょ [東芝EMI]	SLG	5800円	—
ツアーパーティー 卒業旅行にいこう [タカラ]	BDG	5800円	—
ナイトメア・クリーチャーズ [ソニー・コンピュータエンタテイメント]	ACT	5800円(予価)	—
Neo ATLAS [アートディンク]	SLG	5800円	—
ブリガンダイン -幻想大陸戦記- [イースリースタッフ]	SLG	5800円	—
プリズムコート [富士通パソコンシステムズ]	SLG	5800円	—
Project-V6(仮称) [ゼネラルエンタテイメント]	SLG	5800円	—
ユニバーサルナッツ(仮称) [レイアップ]	ADV	価格未定	—
ワンダー3/アーケードギアーズ [エクシング]	STG	5800円	—

'98年発売

かっとびチューン [元気]	RCG	価格未定	3月
ハロー チャーリー(HELLO CHARLIE) [エニックス]	ACT	価格未定	3月
真髄・碁仙人 [ジェイウィング]	ETC	価格未定	3月
新日本プロレスリング闘魂烈伝3 [トミー]	ACT	価格未定	3月
STAR OCEAN The second Story [エニックス]	RPG	価格未定	3月
装甲騎兵ボトムズ [タカラ]	ACT	5800円	3月
ドリキン土屋圭市サーキットバトル(仮称) [メディアクエスト]	RCG	5800円(予価)	3月
ボカンですよ [バンプレスト]	STG	5800円(予価)	3月
The Legend Of Heroes英雄伝説1&2 [GMF]	RPG	5800円(予価)	4月
すたあ☆もんじゃ [GMF]	SLG	5800円(予価)	5月
The Legend Of HeroesⅣ英雄伝説4 朱紅い雫 [GMF]	RPG	5800円(予価)	6月
Final One〜into the mind〜 [GMF]	ACT	5800円(予価)	7月
パーラーステーション [GMF]	SLG	5800円(予価)	8月
Over Blood 2 [リバーヒルソフト]	ADV	価格未定	新春
クーリエ・クライシス(仮称) [BMGジャパン]	ACT	価格未定	新春
ASH TO ASH [イースリースタッフ]	SLG	価格未定	春
あいたくて…your smiles in my heart [コナミ]	SLG	価格未定	春
アニマルコマンダー [ジェイウイング]	SLG	価格未定	春
頭文字D(仮称) [講談社]	RCG	5800円(予価)	春
英雄志願Gal Act Heroism [マイクロキャビン]	RPG	6800円	春
NHL'98 [エレクトロニック・アーツ・ビクター]	SPT	5800円	春
NBA LIVE'98 [エレクトロニック・アーツ・ビクター]	SPT	5800円	春
ガーディアンリコール〜守護獣召喚〜 [エクシング]	RPG	価格未定	春
快刀乱麻 [イマディオ]	SLG	価格未定	春
銃夢〜火星の記憶 [バンプレスト]	RPG	価格未定	春
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 [エス・エヌ・ケイ]	ACT	価格未定	春
サムライスピリッツ剣客指南パック [エス・エヌ・ケイ]	ACT	価格未定	春
七英雄物語〜レーミリアの奇跡〜(仮称) [バンダイビジュアル]	SRP	5800円	春
ジャームー狙われた街ー [ケー・エー・ジェー]	RPG	価格未定	春
ジャングルパーク [バンダイビジュアル]	ETC	4800円	春
修羅の門 [講談社]	ACT	5800円	春
卒業M [イースリースタッフ]	ADV	価格未定	春
超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP [バンプレスト]	RPG	5800円	春
CHiLL (仮称) [エレクトロニック・アーツ・ビクター]	SPT	5800円	春
D-O(ディー・オー)Single Basketball [マチルダ]	SPT	5800円	春
テーマホスピタル [エレクトロニック・アーツ・ビクター]	SLG	5800円	春
バックガイナー〜よみがえる勇者たち〜一飛翔編[うらぎりの戦場]ー [ビング]	SLG	5800円	春
バッドモジョー [オープンブック]	ADV	価格未定	春
FIFAサッカー'98 [エレクトロニック・アーツ・ビクター]	SPT	5800円	春
Brave Prove [データウエスト]	ARP	6800円(予価)	春
ボールディランド [バンプレスト]	SLG	6800円	春
僕のプリンセス 迷宮のエフィカス [元気]	SLG	価格未定	春
ミサの魔法物語 [サミー]	SLG	価格未定	春
みつめてナイト [コナミ]	SLG	価格未定	春
悠久幻想曲2 [メディアワークス]	SLG	5800円	春
夢・色いろ [フェザード]	SLG	5800円	春
RAVAGE D.C.X [ウィネット]	STG	5800円(予価)	春

※RPGはロールプレイング、SLGはシミュレーション、ARPはアクションロールプレイング、SLGはシミュレーションロールプレイング、ACTはアクション、STGはシューティング、ADVはアドベンチャー、SPTはスポーツ、BDGはボードゲーム、RCGはレース、PZLはパズル、ETCはその他のジャンルを表しています。また、新しく発表されたゲームタイトルは赤い文字に、発売日に変更のあったものは青い文字になっています。

スーパーロボット大戦F完結編 [バンプレスト]	SRP	価格未定	冬
速攻生徒会 [バンプレスト]	ETC	6800円	冬
ダンジョンズ＆ドラゴンズ®コレクション(仮称) [カプコン]	ACT	6800円	冬
バーニングレンジャー [セガ]	ACT	5800円	冬
エドワードランディ／アーケードギアーズ [エクシング]	ACT	4800円(予価)	—
音楽ツクールかなでーる2 [アスキー]	ETC	5800円(予価)	—
Guilty Gear [アークシステムワークス]	ACT	5800円(予価)	—
グランディア [ゲームアーツ/ESP]	RPG	価格未定	—
この世の果てで恋を唄う少女YU-NO [エ・ル・フ]	ADV	価格未定	—
ゲーム日本史～天下人秀吉と家康～ [光栄]	ETC	6800円	—
スノークイーン [アリアドネメディア]	ADV	価格未定	—
FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE [パイオニアLDC]	ARP	価格未定	—
DREAMSQUARE山田まりあ [ビデオシステム]	ETC	3800円(予価)	—
ファンズ・フォルム [日本MMIテクノロジー]	ADV	5800円(予価)	—
幻の魚The Phantom Fish [ソフトオフィス]	ETC	価格未定	—

'98年1月発売

センチメンタル・グラフティ [NECインターチャネル]	SLG	7500円	22日
ソロ・クライシス [クインテット]	SLG	5800円	22日
街 [チュンソフト]	ADV	5800円	22日
AZEL－パンツァードラグーンRPG－ [セガ]	RPG	6800円	29日
UNO DX [メディアクエスト]	ETC	4800円(予価)	29日予定
大航海時代外伝 [光栄]	SRP	6800円	29日予定
若松将棋 [シムス]	ETC	6800円	28日
ウィザードリィネメシス [ショウエイシステム]	ADV	6800円(予価)	—
坂本竜馬・維新開国 [キッド]	SLG	4800円	—
卒業アルバム [小学館プロダクション]	ETC	3980円(予価)	—
ダンジョン・マスターネクサス [ビクターインタラクティブソフトウェア]	RPG	価格未定	—
魔法少女プリティサミー～ハートのきもち～ [NECインターチャネル]	ADV	6800円	—
マリオ武者野の超将棋塾 [キングレコード]	ETC	7800円	—
湾岸トライアルLOVE [パックインソフト]	RCG	価格未定	—

'98年2月発売

メッセージナビVol.2 [シムス]	ETC	2800円	26日
頭文字D～公道最速伝説～ [講談社]	RCG	6800円(予価)	—
機動戦士ガンダム ギレンの野望(仮称) [バンダイ]	SLG	価格未定	—
テナントウォーズ [キッド]	BDG	5800円	—
慟哭、そして… [データイースト]	ADV	価格未定	—
ハークスアドベンチャー～ヘラクレスの冒険 [ビーピーエス]	ACT	5800円	—
RIVEN THE SEQUEL TO MYST [エニックス]	ADV	7900円	—
ワンダー3／アーケードギアーズ [エクシング]	STG	5800円(予価)	—

'98年発売

七つの秘館 戦慄の微笑 [光栄]	ADV	価格未定	3月
ケリオトッセ(仮称) [増田屋コーポレーション]	ACT	4800円(予価)	4月
クーリエ・クライシス(仮称) [BMGジャパン]	ACT	価格未定	新春
サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～ [セガ]	ADV	価格未定	新春
英雄志願Gal Act Heroism [マイクロキャビン]	RPG	6800円	春
クロス探偵物語 [ワークジャム]	ADV	価格未定	春
クロック！ パウパウアイランド [メディアクエスト]	ACT	5800円(予価)	春
ザ・キング・オブファイターズ'97 [エス・エヌ・ケイ]	ACT	価格未定	春
CHiLL [エレクトロニック・アーツ・ビクター]	SPT	5800円	春
超FLAPPY [デービーソフト]	ETC	5800円	春
ふぁっしょんタウン [ダイキ]	SLG	価格未定	春
ボールディランド [バンプレスト]	SLG	6800円(予価)	春
悠久幻想曲2 [メディアワークス]	SLG	5800円	春
World Soccer RPG(仮称) [エニックス]	SPT	価格未定	春
わくわくぷよぷよダンジョン [コンパイル]	RPG	価格未定	春
SYNCRONICITY [ADM]	ADV	価格未定	夏
THE RUINS [ADM]	ADV	価格未定	夏
Virtual THEATER 天国に行けないパパ [サクセス]	ETC	6800円	—
Virtual THEATER インターセプター [サクセス]	ETC	6800円	—
真髄・碁仙人 [ジェイウィング]	ETC	価格未定	—
アストラスーパースターズ [サンソフト]	ACT	5800円	—
ADVANCED V.G. 2 (仮称) [テイジイエル]	ACT	6800円	—
イメージファイト＆エックスマルチプライ／アーケードギアーズ [エクシング]	STG	4800円(予価)	—
Jリーグエキサイトステージ V1 [エポック社]	SPT	価格未定	—
スチームハーツ [テイジイエル]	SLG	7800円	—
ダブロー・イ・ゼロウ [小学館プロダクション]	STG	価格未定	—
FAKE DOWN [システムサコム]	STG	価格未定	—
フォトジェニック [サンソフト]	SLG	6800円(予価)	—
フォトジェニック初回限定版 [サンソフト]	SLG	6800円(予価)	—

発売日未定

悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～ [コナミ]	ACT	価格未定	—
囲碁 [アスキー]	ETC	6800円	—
ヴァンパイアセイヴァー [カプコン]	ACT	価格未定	—
SNKファン・コレクション 餓狼伝説 [エス・エヌ・ケイ]	ETC	価格未定	—
X2 [カプコン]	STG	5800円	—
かもめ大作戦～女神たちのささやき～ [ビング]	SLG	価格未定	—
GUNGRIFFON II [ゲームアーツ]	STG	価格未定	—
究極タイガー II PLUS [ナグザット]	STG	5800円	—
幻想水滸伝 [コナミ]	RPG	価格未定	—
コントラ～レガシー・オブ・ウォー [コナミ]	ACT	価格未定	—
サイバードール復刻版 [アイマックス]	SLG	3900円	—
THE HOUSE OF THE DEAD [セガ]	STG	価格未定	—
Jリーグ 実況炎のストライカー [コナミ]	SPT	価格未定	—
シミュレーションRPGツクール [アスキー]	ETC	5800円(予価)	—
ジュンクラシック(仮称) [T&Eソフト]	SPT	価格未定	—
神罰人生の意味 [ガイナックス]	SLG	価格未定	—
Super301S.Q.(仮称) [日本物産]	SLG	価格未定	—

サターン

11月発売

タイトル[メーカー]	ジャンル	価格	発売日
デビルサマナー～ソウルハッカーズ～ [アトラス]	RPG	6800円(予価)	15日
機動戦士ガンダム(サタコレ) [バンダイ]	ACT	2800円	20日
Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2 [セガ]	SLG	5800円	20日
ツタンカーメンの謎～アンク～ [レイ]	ADV	6800円(予価)	20日
テラ・ファンタスティカ(サタコレ) [セガ]	SRP	2800円	20日
トランスポート タイクーン [イマジニア]	SLG	6800円	20日
ネクストキング恋の千年王国 [バンダイ]	SLG	6800円	20日
プラドルDISC vol. 7 麻生かおり [Sada Soft]	ETC	3000円	20日
マスデストラクション～お父さんにもできるソフト～ [BMGジャパン]	STG	5800円	20日
ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～ [コナミ]	SRP	4800円(予価)	27日
ウォークラフトII:ダークサーガ [エレクトロニック・アーツ・ビクター]	SLG	5800円	27日
X-MEN VS.STREETFIGHTER [カプコン]	ACT	7800円	27日
ガイア・ブリーダー [アスペクト]	SLG	5800円	27日
GRANDREAD [バンプレスト]	SLG	5800円(予価)	27日
セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ [セガ]	RCG	5800円	27日
Tilk～青い海から来た少女～ [テイジイエル]	SRP	6800円	27日
バブルシンフォニー [ビング]	ACT	3800円	27日
プラドルDISC vol.8 古川恵美子 [Sada Soft]	ETC	3000円	27日
ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～ [ヒューマン]	RPG	6200円(予価)	27日
メッセージ・ナビ [シムス]	ETC	2800円	27日
メモリアルセレクションVOL.2(SEGA AGES) [セガ]	ETC	4800円	27日
七ツ風の島物語 [エニックス]	ADV	6800円	—
NOON [マイクロキャビン]	PZL	4800円	—
魔法学園ルナ! [角川書店]	RPG	6800円(予価)	—
リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～ [リバーヒルソフト]	SLG	価格未定	—

12月発売

タイトル[メーカー]	ジャンル	価格	発売日
銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～ [ハドソン]	ADV	価格未定	4日
COTTOn 2 [サクセス]	STG	5800円	4日
実況パワフルプロ野球'97 [コナミ]	SPT	5800円(予価)	4日
ジャングルパーク～サターン島～ [BMGジャパン]	ADV	4800円	4日
ジャングルパーク～サターン島～(限定版) [BMGジャパン]	ADV	5800円	4日
スーパーアドベンチャーロックマン [カプコン]	ADV	5800円	4日
仙窟活龍大戦カオスシード(仮称) [ネバーランドカンパニー]	SLG	6800円(予価)	4日
SONIC R [セガ]	RCG	5800円	4日
デジグ ラッセン ～アートコレクション～ [増田屋コーポレーション]	ETC	5800円	4日
デジグ マックナイト ～アートコレクション～ [増田屋コーポレーション]	ETC	5800円	4日
プラドルDISC vol. 9 永松恵子 [Sada Soft]	ETC	3000円	4日
Hop Stepあいどる☆ [メディアエンターテイメント]	SLG	6800円	4日
エネミー・ゼロ(サタコレ版) [ワープ]	ADV	2800円	11日
大江戸ルネッサンス [パックインソフト]	SLG	6800円	11日
金田一少年の事件簿(仮称) [ハドソン]	ADV	価格未定	11日
シャイニング・フォースIII シナリオ1王都の巨神 [セガ]	SRP	4800円	11日
美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語Special [フォグ]	ADV	5800円	11日
プラドルDISC vol.10 真崎麻衣 [Sada Soft]	ETC	3000円	11日
マリアー君たちが生まれた理由ー [アクセラ]	ADV	6800円	11日
マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～ [イマジニア]	SRP	5800円	11日
悠久の小箱 OFICIAL COLLECTION [メディアワークス]	ETC	2980円	11日予定
ウルトラマン図鑑2～帰ってきたウルトラマン・ウルトラマンA・ウルトラマンタロウ～ [講談社]	ETC	6800円(予価)	18日
ZAP! SNOW BOADING TRIX'98 [ポニーキャニオン]	SPT	5800円	18日
水滸伝天導一〇八星 [光栄]	SLG	7800円	18日予定
蒼穹紅蓮隊バリューパック [エレクトロニック・アーツ・ビクター]	STG	2800円	18日
テクストート・ルド～アルカナ戦記～ [バイ]	BDG	6800円	18日予定
忍ペンまん丸 [エニックス]	ACT	6800円	18日
反射でスパーク [ジーク]	ACT	5800円	18日
ファーランドサーガ [テイジイエル]	SRP	6800円	18日
プラドルDISC vol.11 廣瀬真弓 [Sada Soft]	ETC	3000円	18日
ユニバーサルナッツ [レイアップ]	ADV	価格未定	18日
リアルバウト餓狼伝説スペシャル [エス・エヌ・ケイ]	ACT	価格未定	23日
Wizard's Harmony 2 [アークシステムワークス]	SLG	5500円	25日
Jリーグ炎のストライカー [コナミ]	SPT	5800円(予価)	25日予定
放課後恋愛クラブ ー恋のエチュードー [キッド]	SLG	6300円(予価)	25日予定
放課後恋愛クラブ ー恋のエチュードー初回限定版 [キッド]	SLG	6800円(予価)	25日予定
プロ野球チームもつくろう！ [セガ]	SPT	5800円	26日
R?MJ ザ・ミステリーホスピタル(仮称) [バンダイ]	RPG	6800円	—
アルカナ・ストライクス [タカラ]	BDG	価格未定	—
ガンブレイズS [キッド]	ADV	6800円	—
サターンボンバーマン ファイト!! [ハドソン]	ACT	価格未定	—
SANKYO FEAVER実機シミュレーションS Vol.2[ティー・イー・エヌ研究所]	ETC	価格未定	—
GT24 [ジャレコ]	RCG	価格未定	—
じゃんぐリズム [アルトロン]	ACT	5800円	—
スーチーパイアドベンチャードキドキ ナイトメア(仮称) [ジャレコ]	ADV	価格未定	—
ツアーパーティー 卒業旅行にいこう [タカラ]	BDG	5800円	—
デビルサマナーソウルハッカーズ悪魔全書2 [アトラス]	ETC	価格未定	—
プリズナーオブアイス～邪神降臨～ [エクシング]	ADV	価格未定	—
プリンセスクエスト [インクリメントP]	RPG	5800円(予価)	—
プリンセスクエスト特別限定版 [インクリメントP]	RPG	5900円	—

'97年発売

タイトル[メーカー]	ジャンル	価格	発売日
サウンドノベルツクール2 [アスキー]	ETC	5800円(予価)	秋
ゼルドナーシルト [セガ]	SRP	6800円	秋
DJwars [SPIKE]	ETC	5800円(予価)	秋
ティンクルスタースプライツ [ADK]	PZL	価格未定	秋
宇宙のランデヴー～RAMA～ [ゲームバンク]	ADV	価格未定	冬
サイキックフォース [ゲームバンク]	ACT	価格未定	冬

スーパーロボットスピリッツ [バンプレスト]	ACT	価格未定	春
トニックトラブル [UBIソフトジャパン]	ACT	価格未定	春
森田将棋64 [セタ]	ETC	9800円	春
レブ・リミット [セタ]	RCG	価格未定	春
ピカチューげんきでちゅう [任天堂]	ACT	価格未定	—
フライトシミュレーター(仮称) [ビデオシステム]	SLG	価格未定	—
レースゲーム(仮称) [ビデオシステム]	RCG	価格未定	—

発売日未定

悪魔城ドラキュラ3D(仮称) [コナミ]	ACT	価格未定	—
ウェイン グレツキーホッケー(仮称) [ゲームバンク]	SPT	価格未定	—
F-ZERO64 [任天堂]	RCG	価格未定	—
カービィのエアライド [任天堂]	RCG	価格未定	—
G.A.S.P.!!~Fighters' NEXTream~ (ガスプ~ファイターズネクストリーム) [コナミ]	ACT	価格未定	—
雷のごとく~超高速囲碁~ [セタ]	ETC	9800円	—
キャバリーバトル3000 [日本システムサプライ]	RCG	価格未定	—
Cu-On-Pa [T&Eソフト]	ETC	9800円	—
ゴルフ [任天堂]	SPT	価格未定	—
実況Jリーグパーフェクトストライカー2(仮称) [コナミ]	SPT	価格未定	—
忍たま乱太郎64(仮称) [カルチャーブレーン]	ACT	価格未定	—
バギーブギー [任天堂]	ACT	価格未定	—
ハイブリッドヘブン(仮称)[コナミ]	RPG	価格未定	—
バンジョー・カズーイ [任天堂]	ACT	価格未定	—
ポケモン64 [任天堂]	RPG	価格未定	—
ボディーハーベスト [任天堂]	ACT	価格未定	—
ミッションインポッシブル [パックインソフト]	ADV	価格未定	—
ラストレジオンUX(仮称) [ハドソン]	ACT	価格未定	—

スーパーファミコン

12月発売

タイトル[メーカー]	ジャンル	価格	発売日
同級生2 [バンプレスト]	SLG	3000円(予価)	—
爆球連発！スーパービーダマン [ハドソン]	ACT	価格未定	—

'97年発売

マジックボール [パウ]	ACT	6800円	—

発売日未定

ああっ女神様っ [ケイエスエス]	ETC	10800円(予価)	—
ファイティングアイスホッケー [ココナッツジャパンエンターテイメント]	SPT	9980円	—

ゲームボーイ

11月発売

タイトル[メーカー]	ジャンル	価格	発売日
コレクションポケット 10個のゲームが入って面白さ100倍 [ナグザット]	ETC	3980円	21日
悪魔城ドラキュラ~漆黒たる前奏曲~ [コナミ]	ACT	3980円(予価)	27日
メダロット(カブトバージョン) [イマジニア]	SLG	3980円	28日
メダロット(クワガタバージョン) [イマジニア]	SLG	3980円	28日

12月発売

がんばれゴエモン~黒船党の謎~ [コナミ]	ACT	3980円(予価)	4日
コナミGBコレクションvol.2 [コナミ]	ETC	3980円(予価)	11日
超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター [バンプレスト]	SLG	3800円	12日
カラムー町の大事件 [スターフィッシュ]	ACT	3800円	19日予定
サンリオうらないパーティ [イマジニア]	ETC	2980円	—
スタースイープ [アクセラ]	PZL	価格未定	—
ニューチェスマスター [アルトロン]	4500円(予価)	—	
ポケットボンバーマン [ハドソン]	ACT	価格未定	—

'97年発売

ポケットモンスター金 [任天堂]	RPG	価格未定	冬
ポケットモンスター銀 [任天堂]	RPG	価格未定	冬
牧場物語GB [パックインソフト]	SLG	価格未定	—

'98年1月発売

ワリオランド2 [任天堂]	ACT	3000円	23日
キョロちゃんワールド(仮称) [トミー]	ACT	価格未定	—
ネクタリスGB(仮称) [ハドソン]	SLG	価格未定	—

'98年発売

コナミGBコレクションvol.3 [コナミ]	ETC	価格未定	2月
頭文字D外伝(仮称) [講談社]	SLG	価格未定	春
NAVY BLUE98 (仮称) [ショウエイシステム]	ETC	価格未定	—
パチスロキッズ [ココナッツジャパンエンターテイメント]	ETC	価格未定	—
パチスロキッズ2 [ココナッツジャパンエンターテイメント]	ETC	価格未定	—

発売日未定

コナミGBコレクションvol.4 [コナミ]	ETC	価格未定	—
シェラザード伝説 [カルチャーブレーン]	RPG	3980円	—
プロ麻雀兵(つわもの)GB(仮称) [カルチャーブレーン]	ETC	3980円	—

スタートリング・オデッセイ1ーブルーエボリューション [レイフォース]	RPG	価格未定	—
スタートリング・オデッセイ2ー魔龍戦争 [レイフォース]	RPG	価格未定	—
スタートリング・オデッセイ3ーミレニアムの聖戦 [レイフォース]	RPG	価格未定	—
スチームパイレーツ(仮称) [ネバーランドカンパニー]	RPG	価格未定	—
ソニック・ザ・ファイターズ(仮称) [セガ]	ACT	価格未定	—
ダービースタリオン(仮称) [アスキー]	SLG	価格未定	—
たまごっち(仮称) [バンダイ]	SLG	価格未定	—
ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2~彩のラブソング~ [コナミ]	ADV	価格未定	—
ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3 [コナミ]	ADV	価格未定	—
ドラゴンナイト [エ・ル・フ]	SRP	価格未定	—
ドラゴンナイト4 [NECインターチャネル]	SRP	価格未定	—
バーチャファイター3 [セガ]	ACT	価格未定	—
ハート オブ ダークネス [セガ]	ACT	価格未定	—
バイオハザード2 [カプコン]	ADV	価格未定	—
パチンコ倶楽部(仮称) [ISC]	ETC	価格未定	—
パチンコファイター(仮称) [プレ・ステージ]	ETC	価格未定	—
パチンコホール~新装大開店~ [ネクストン]	SLG	6800円	—
バトルガレッガ [エレクトロニック・アーツ・ビクター]	STG	5800円	—
BAROQUE [スティング/ESP]	RPG	価格未定	—
パワードリフト(SEGA AGES) [セガ]	RCG	価格未定	—
ファンタシースター(仮称)(SEGA AGES) [セガ]	RPG	価格未定	—
V.R.麻雀(仮称) [日本物産]	ETC	価格未定	—
BLACK/MATRIX [NECインターチャネル]	SRP	価格未定	—
プリンセスクラウン [アトラス]	RPG	5800円	—
フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー FOR SEGANET(仮称) [セガ]	RCG	価格未定	—
プロピンボール [イマジニア]	ETC	価格未定	—
MARVEL SUPERHEROES VS. STREETFIGHTER [カプコン]	ACT	価格未定	—
魔導物語 [コンパイル]	RPG	5800円(予価)	—
無人島物語外伝考古学者高持慎一郎(仮称) [ケイエスエス]	ADV	価格未定	—
メタルフィスト [エレクトロニック・アーツ・ビクター]	ACT	5800円	—
もってけたまごSPECIAL(仮称) [ナグザット]	ACT	価格未定	—
モトクロス(仮称) [ココナッツジャパンエンターテイメント]	SLG	価格未定	—
モンスターメーカー・ホーリーダガー [NECインターチャネル]	SLG	6800円(予価)	—
US ドラッグチャンプ [日本物産]	SPT	価格未定	—
雷電ファイターズ [エレクトロニック・アーツ・ビクター]	STG	5800円	—
ルナ エターナルブルー(仮称) [角川書店/ESP]	RPG	価格未定	—
ワーズ(仮称) [ショウエイシステム]	ETC	6800円(予価)	—
ワイプアウトXL [ゲームバンク]	RCG	価格未定	—

ニンテンドウ64

11月発売

タイトル[メーカー]	ジャンル	価格	発売日
ディディーコングレーシング [任天堂]	RCG	6800円	21日
飛龍の拳ツイン [カルチャーブレーン]	ACT	6980円	28日予定
ファミスタ64 [ナムコ]	SPT	6800円	28日
HEIWAパチンコワールド64 [ショウエイシステム]	ETC	7800円	28日
64 大相撲 [ボトムアップ]	SPT	7980円	28日
ワイルドチョッパーズ [セタ]	STG	6980円	28日
プロ麻雀 極64 [アテナ]	ETC	価格未定	—
ヘクセン [ゲームバンク]	ACT	7800円	—

12月発売

デュアルヒーローズ [ハドソン]	ACT	価格未定	5日
トップギアラリー [ケムコ]	RCG	6980円	5日
カメレオン・ツイスト [日本システムサプライ]	ACT	6980円	12日
ハイパーオリンピックインナガノ64 [コナミ]	SPT	6800円(予価)	18日
ヨッシーストーリー [任天堂]	ACT	6800円	21日
ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒 [ハドソン]	ACT	価格未定	—
エアロゲイジ [アスキー]	RCG	価格未定	—
ゼルダの伝説 時のオカリナ [任天堂]	ARP	価格未定	—
SONIC WINGS ASSALUT(アサルト) [ビデオシステム]	STG	8800円(予価)	—
64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド [バンダイ]	BDG	6800円	—

'97年発売

バーチャル・プロレスリング64(仮称) [アスミック]	SPT	価格未定	秋
キラッと解決！64探偵団 [イマジニア]	ETC	価格未定	秋
シムシティ2000(仮称) [イマジニア]	SLG	価格未定	秋
ストラグルハード(仮称) [イマジニア]	ACT	価格未定	秋
エルテイル(仮称) [イマジニア]	RPG	価格未定	冬
スノースピーダー [イマジニア]	SPT	価格未定	冬
超空間ナイタープロ野球キング2 [イマジニア]	SPT	価格未定	冬
ファイティングカップ [イマジニア]	ACT	価格未定	冬
金田一少年の事件簿(仮称) [ハドソン]	ADV	価格未定	—
超時空要塞マクロスAnotherDimension(仮称) [トミー]	SLG	価格未定	—

'98年1月発売

新日本プロレス闘魂炎導 [ハドソン]	SPT	価格未定	4日
NBA IN THE ZONE'98 [コナミ]	SPT	7800円(予価)	29日

'98年発売

実況パワフルプロ野球5 [コナミ]	SPT	価格未定	3月
シムシティ64(仮称)〈64DD対応〉 [任天堂]	SLG	価格未定	3月
ポケットモンスター〈64DD対応〉 [任天堂]	RPG	価格未定	3月
MOTHER 3〈64DD対応〉 [任天堂]	RPG	価格未定	3月
マリオペイント64〈64DD対応〉(仮称) [任天堂]	ETC	価格未定	3月
ランボルギーニ64(仮称) [タイトー]	RCG	価格未定	3月
ジャングル大帝 [任天堂]	ADV	価格未定	春

※RPGはロールプレイング、SLGはシミュレーション、ARPはアクションロールプレイング、SLGはシミュレーションロールプレイング、ACTはアクション、STGはシューティング、ADVはアドベンチャー、SPTはスポーツ、BDGはボードゲーム、RCGはレース、PZLはパズル、ETCはその他のジャンルを表しています。また、新しく発表されたゲームタイトルは赤い文字に、発売日に変更のあったものは青い文字になっています。

メーカーアナウンス
話題のソフト情報満載

秋も深まる一方。街ではすでに冬の支度が始まっているところもある。気の早い店ではクリスマスの準備までしているようだ。

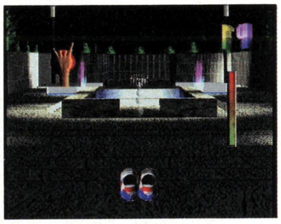
年末から来年はじめにかけての期待すべきソフトの情報が、今週も続々と集まっている。いち早くチェックして頂きたい。

MIGHTY BOWLING(マイティボウリング)

PS プレイステーション｜シミュレーション
ココナッツジャパンエンターテイメント '98年1月15日発売予定 6800円(予価)
CD-ROM マルチタップ対応



➡ボタンをタイミングよく押して、フォロースルーやリリースポイントを決めるのだ。



➡夜の公園でボウリング。大きな噴水や街灯などをよけてピンを狙おう。

いろんなシチュエーションでボウリングを楽しめるソフト。通常のレーンの他に、現実では考えられないようなユニークなレーンが数多く登場する。暗闇の中や、街角、公園などを舞台に、使えるキャラクターもパワーボウラーからテクニック重視までさまざま。プレイヤーの集中力を示す集中力ゲージを使いこなすのが大きなポイントだ。操作も簡単で、1人でも大勢でも楽しむことができる新感覚のボウリングだ。

真のボウラーは場所を選ばない

ナイトメア・クリーチャーズ

PS プレイステーション｜アクション
ソニー・コンピュータエンタテインメント '98年2月発売 5800円(予価)
CD-ROM アナログコントローラー対応予定



17世紀のイギリスを舞台にしたホラーアクション。「ペストの大流行」「ロンドン大火災」という史実に基づいたストーリーとなっている。神父イグネィシャスと父の仇を探すナディア。この2人が主人公となり、残酷な事件を巻き起こす謎の団体に立ち向かっていくことになる。





⬆➡主人公たちの行く手を阻むのは恐るべき怪物たち。武器を手に立ち向かえ!! 世界を救うために。

恐怖の襲来!! 戦いの始まり

スノーブレイク

PS プレイステーション｜スポーツ
アトラス 冬発売 5800円(予価)
CD-ROM



レースで勝つことが目標のウインタースポーツゲーム。限られた時間の中でコースを完走することが目的のモードと、3人の対戦相手と順位を競うモードがある。キャラクターはスキー、スノーボードなどそれぞれのスタイルを持っているので、その特徴を生かしてコースを攻略する必要がある。

雪山は、常に楽し



⬅タイム挑戦モードでは、チェックポイントを通過するごとにタイムが延長される仕組み。完走できるか?

イワトビペンギンROCKY×HOPPER2～探偵物語～

PS プレイステーション｜その他
カルチュア・パブリッシャーズ '98年春発売 4800円
CD-ROM

⬇おじゃまキャラクターを避けながら連打で屋上をめざすゲーム。





⬆今回はライバルのブラウニーやお嬢様のピンキーもゲームに参加するぞ。



イワトビペンギンの兄弟ロッキーとホッパーが、探偵となって大活躍。美人のピンキーのペットを探すため、さまざまなミニゲームに挑戦する。友達と4人で楽しめるゲームがたくさん収められている。

人気の兄弟が大活躍

ラングリッサー～Dramatic Edition～

SS セガサターン｜シミュレーション
日本コンピュータシステム '98年2月発売 6300円(予価)
CD-ROM



プレイステーションで発売された「ラングリッサーⅠ＆Ⅱ」をさらに改良。グラフィックの書き直し、処理速度向上などの変更のほか、完全オリジナルの豪華ドラマCDをもれなく同梱している。

魔剣をめぐる戦い!!

⬇ゲームスピード、セーブやロードの際の処理を高速化している。





⬆すべてのソフトにドラマCDが付いてくる、ファンには嬉しいサービス。

東京23区制服WARS

PS プレイステーション｜アドベンチャー
map japan '98年2月発売 6800円
CD-ROM

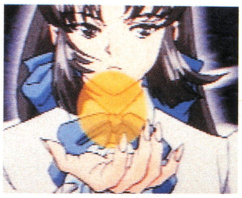


戦略バトルアドベンチャー。制服に不思議な力が宿った近未来に繰り広げられる戦い。制服を禁止する法案に対抗した「制服ウォーズ」と呼ばれる戦いから1年。幼なじみから主人公のもとに届いた1通の手紙が、彼を戦いに誘う。



⬆幼なじみの女の子、涼子と亜美をはじめとして、制服に身を包んだ女の子が大勢登場。彼女たちの活躍に期待しよう!!

⬇女の子の制服が、新たな力を持った世界。どんな戦いを繰り広げるのだろうか。



制服に宿る不思議な力

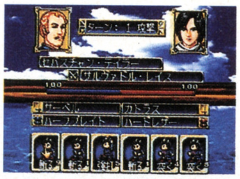
大航海時代外伝

SS セガサターン｜シミュレーションロールプレイング
光栄 '98年1月29日発売 6800円
CD-ROM

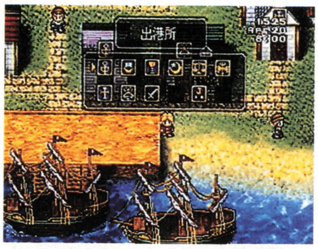
➡海賊王の息子、サルヴァドル。世界最強の海賊を目指す。



中世の航海をモチーフとしたシミュレーションロールプレイング。2人の主人公から選ぶことができる。



⬅敵との一騎討ちもある。カードバトル形式になっているのだ。



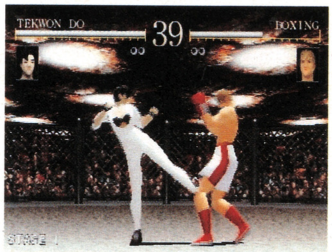
大海原が冒険の舞台となる

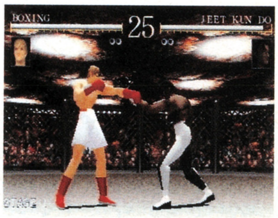
SAVAKI(サバキ)

SS セガサターン｜アクション
マイクロキャビン '98年2月発売 5400円
CD-ROM

対戦格闘。敵の攻撃をうまくさばいたり、フェイント攻撃を混ぜることによって本格的な格闘が楽しめる。秒間60フレームのクオリティも注目。自在に組めるコンボも注目。

⬇自由に技をつなぐアクティブコンビネーションも搭載。フェイントも混ぜて戦うことによって、無限の組み合わせを楽しむことが可能。





さばき、フェイントで相手を自在に翻弄せよ

新着情報

新しい対戦格闘が登場の予定

さまざまな対戦格闘が世に出ているよね。『ウィザーズハーモニー』シリーズなどで人気の高いアークシステムワークスから、対戦格闘が登場の予定だ。タイトルは『ギルティギア』。プレイステーション用ソフトで'98年春発売予定。予価5800円だ。

舞台となるのは2000年後の地球。強力な力を持ち、人や動物の姿をした生物兵器ギアが、遺伝子操作によって生み出されるようになっていた。だが〝ジャスティス〟を名乗るギアが全世界のギアを組織し、〝カオスギア〟と名乗って人類を攻撃し始めたのだ。対する人類は〝聖騎士団〟を結成し、人類とギアとの長い戦いが始まる。120年の戦いの後、人類は勝利をおさめ、〝ジャスティス〟を次元牢に閉じ込めることに成功した。そして、世界に平和が訪れたかに見えた。だが、5年後、あやしい妖気が世界を包み込んだのだ。国連は「第2次聖騎士団」に採用する人員を募集するため、武道大会を開催することにした。優勝者には国さえも与えるという条件で。

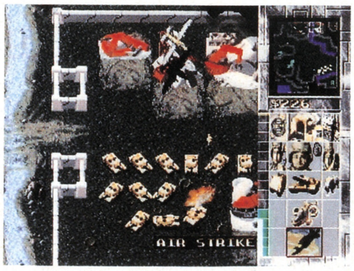
国を求める者、自由を求める者、敵討ちを目的にする者、ただただ戦いを求める者。さまざまな動機を胸に秘めた戦士たちが一堂に会する。すべての敵を倒した時、一体何を望むというのか? そして、その結末は? ハードなストーリーを擁した対戦格闘『ギルティギア』。続いての情報を楽しみに待っていてもらいたい。

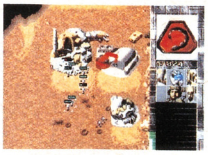
コマンド&コンカーコンプリート

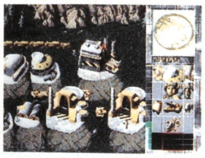
PS プレイステーション｜シミュレーション
ヴァージンインタラクティブ 発売日未定 価格未定
CD-ROM2枚組

多彩な兵器で進攻

⬇歩兵から核兵器までありとあらゆるユニットを使いこなすのが勝利への近道なのだ。







リアルタイム戦略シミュレーション。CD-ROM2枚がそれぞれ正義の国連地球戦略防衛軍と秘密結社NODのシナリオになっており、プレイヤーはその一方を指揮して戦うことになる。

※画面はすべて開発中のものです

星占いdeランキング

11月16日(日)➔11月22日(土)の運勢　占い：COCORO COMPANY／イラスト：あさみかよこ

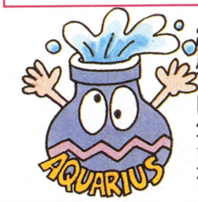
ポイントは、100ptを最高として、各星座の今週の運勢を評価、採点したものです。順位はそのポイントの高い順に従ってランク付けしたものです。

第1位 先週2位 93pt
蠍座 10月24日～11月22日生まれ



全体運　運勢は絶好調。どんな難関でも今のあなたなら難なくクリアできそう。感性も冴えているときなので新しいことにも挑戦しては？
恋愛運　恋人とのケンカは早めに解決を。フリーは身近なところに運命の相手がいるかも。
金運　衝動買いでピンチになりそう。

第2位 先週8位 89pt
水瓶座 1月21日～2月18日生まれ



全体運　今までの努力が報われそうな暗示。ミーティングなどでは積極的に発言してみて。上司から評価されて、昇進が期待できそうです。
恋愛運　恋人募集中の人は出会い運あり。イベントやパーティーなどに積極的に参加して。
金運　節約を心がければ運勢はアップ。

第3位 先週10位 85pt
山羊座 12月22日～1月20日生まれ



全体運　運勢は急上昇。仕事や学習面で実力が開花しそうな予感。有頂天にならないで、努力を続ければ、ますます運気はアップします。
恋愛運　魅力がアップ。複数の女性から告白されるかも。カップルは連絡をマメにして。
金運　臨時収入は貯金にまわして吉。

第4位 先週1位 81pt
双子座 5月22日～6月21日生まれ



全体運　仕事や勉強面でよき理解者にめぐり合えそう。誠実な態度を心がければ、あなたが困っているときは、きっと助けてくれますよ。
恋愛運　愛情運アップ。恋人と小旅行に出かけてみては。フリーは年上の女性に縁があり。
金運　本当に必要なものだけ購入を。

第5位 先週11位 76pt
天秤座 9月24日～10月23日生まれ



全体運　集中力が高まってます。余計なことは忘れて勉強や仕事に取り組んでみては？
恋愛運　カップルは倦怠期に突入しそう。少し時間をおいてみては？　告白は避けて○。
金運　やや低迷気味です。気が大きくなっているので、気を引き締めて解決策を練ろう。

第6位 先週3位 70pt
獅子座 7月23日～8月22日生まれ



全体運　ちょっとしたことで情緒不安定になりそう。明るさと冷静さを心がければ問題は解決できそうです。心のバランスを上手にとって。
恋愛運　優しさと優柔不断は違います。イエス・ノーはハッキリと。フリーは出会い運◎。
金運　泡銭はパーっと使ったほうが吉。

第7位 先週6位 64pt
乙女座 8月23日～9月23日生まれ



全体運　何かと忙しい一週間になりそう。運勢は順調ですが、疲労がたまってダウンしそう。おいしいものを食べてゆっくり休養しては？
恋愛運　出会いが多そう。複数とつきあうより、一人とじっくりつきあってみましょう。
金運　財テクのための情報交換は吉。

第8位 先週4位 61pt
蟹座 6月22日～7月22日生まれ



全体運　隣の芝生は青く見えるもの。周囲の状況ばかり気にしないで、自分のペースを保ちましょう。リラックスすることが大切です。
恋愛運　恋人に不信感を感じても、相手を信じましょう。共通の知人に相談してみては？
金運　小額でも貸し借りは避けて○。

第9位 先週12位 53pt
魚座 2月19日～3月20日生まれ



全体運　運勢は下降気味。仕事や勉強が思うように結果が現れなくって焦りそう。落ちついて対処することが、解決策の一番の近道です。
恋愛運　恋人との価値観のギャップを感じそう。愛があれば乗り切れます。努力してみて。
金運　節約を心がければ金運アップ。

第10位 先週7位 46pt
牡羊座 3月21日～4月20日生まれ



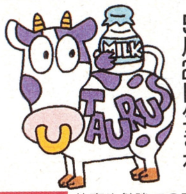
全体運　集中力が低下して、ケアレスミスが続出しそう。周囲の信用もガタ落ちに……。時間をかけて、仕事や勉強に取り組んでみては？
恋愛運　自信過剰な態度は、相手を敬遠させるだけ。プライドは捨てて自分らしさを。
金運　臨時収入期待大。衝動買いに注意。

第11位 先週5位 42pt
射手座 11月23日～12月21日生まれ



全体運　健康運が低下しています。たかが風邪と思って甘く見ていると寝込むハメに。休息はしっかりととって、仕事や勉強も程々に……。
恋愛運　恋人の優しさを再認識しそう。あなたも愛情と思いやりを持って接しましょう。
金運　時には大胆に使ってみるのもOK。

第12位 先週9位 40pt
牡牛座 4月21日～5月21日生まれ



全体運　仕事や勉強での頑張りすぎが裏目に出そう。たまには肩の力を抜いてもう少しリラックスしてみては？　食生活には十分気を配って。
恋愛運　あなたが頼られてばかりの恋愛なら考え直してみる必要があるかも。紹介運あり。
金運　計画的に使えばピンチは大丈夫。


PlayStation
12月23日発売
標準価格5800円(税抜)
MOMOTARO TEN ANNIVERSARY
10
最強最悪!ギーガボンビー登場!
おまたせの桃鉄セブンがいよいよプレイステーションで登場。
キングボンビーもハダシで逃げ出すギーガボンビーを始め、
プレイステーションならではの演出も盛りだくさん。
もちろん、最大4人対戦!
桃太郎シリーズは10周年を記念する最高傑作!
年末年始は、みんな揃って日本一の大社長を目指そう!
イベントも盛りだくさん
新カード続々登場!
クイズに挑戦
マップも新しい!
START
おまたせ みんなの 桃鉄セブン
ももたろうでんてつセブン
桃太郎電鉄7
HUDSON
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番22号 ハドソンビル TEL011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル TEL03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号大阪料理会館ビル5階 TEL06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋)
©1997 HUDSON SOFT

PlayStation　SEGASATURN

多重人格

マリア

MARIA

君たちが生まれた理由（わけ）

TSUTSUI MARIA





TAKANO JUN

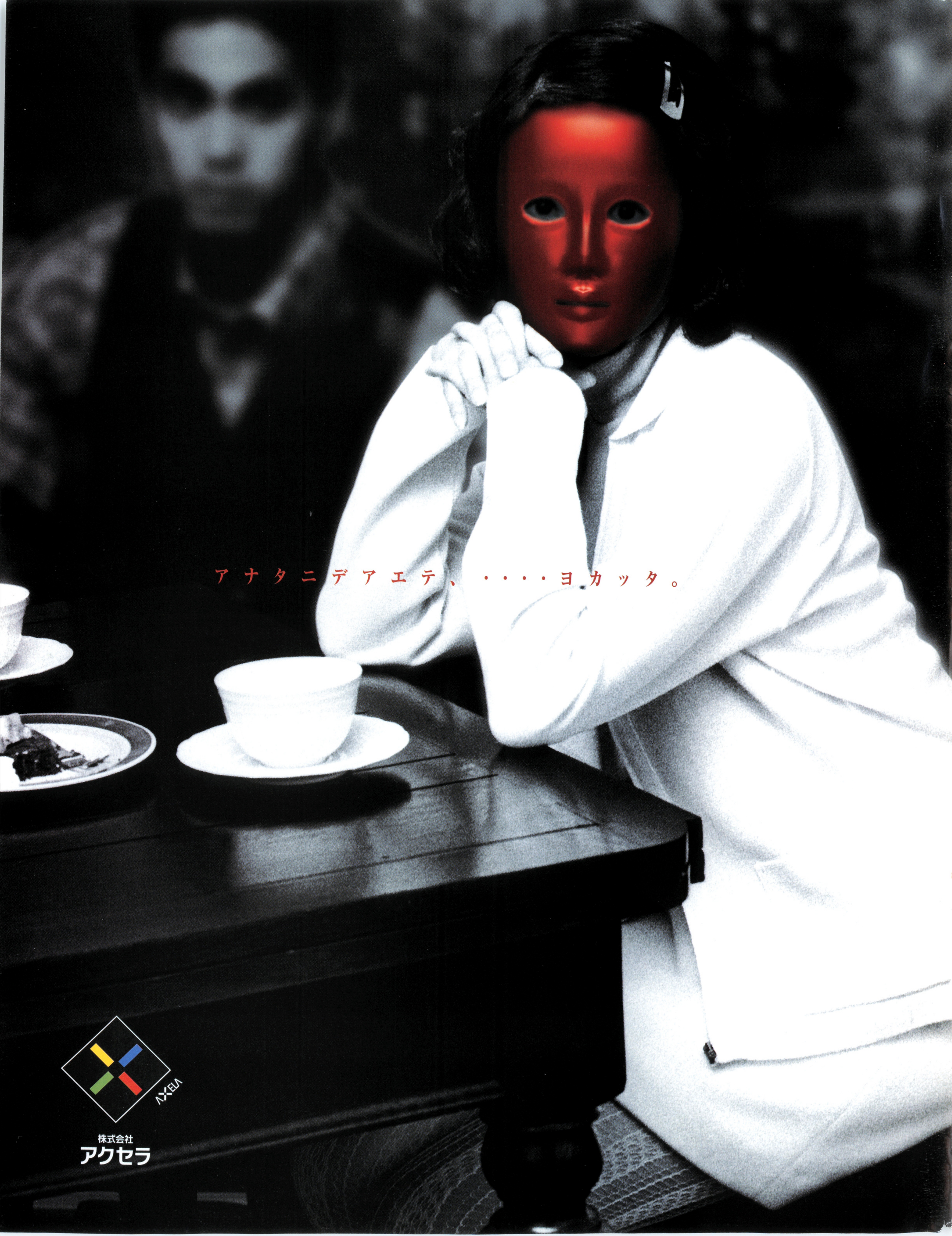
読むよりおもしろい。観るよりおもしろい。
はじめて遭遇するインタラクティブ・ドラマ

多重人格の少女マリアとの出会いから始まる壮絶な人間ドラマを完全ゲーム化。失われた記憶探し、謎解き、運命のいたずら・・・・。緻密なストーリーに自分の意志で関わり、翻弄されていく、インタラクティブ・ドラマの醍醐味がここにある。心を開くトビラが、あ・る・よ。

「マリア―君たちが生まれた理由（わけ）―」1997年12月11日（木）発売予定

予価：¥6,800（税抜）

株式会社 アクセラ
〒153 東京都目黒区青葉台 3-1-12


アナタニデアエテ、・・・・ヨカッタ。
AXELA
株式会社
アクセラ

tvGamer 1997 11·28
1997年11月28日発行毎週金曜日発売
第1巻第33号通巻33号
1997年8月1日第三種郵便物認可
株式会社アクセラ
発行人 小島文隆 編集人 塩崎剛三 編集長 水野震治
〒153 東京都目黒区青葉台3—1—12 TEL.03-3464-8222（編集部）03-3464-8285（販売部）
特別定価 230円 本体219円



雑誌 23644-11／28 Printed in Japan 大日本印刷 ©アクセラ 1997
T1123644110238